「FF」の生みの親、坂口博信氏がXbox次世代機でRPGを2タイトル開発中!

Xbox専門情報誌

ファミ通.com

ファミ通 Xbox

FAMITSU-XBOX

2005/MAY 5月号 特別定価630Yen



緊急速報
カプコンから新作アクション登場!
ビーエムダウン

特報
Forza Motorsport
Sudeki ～千年の闇の物語～
コンスタンティン
レッド・デッド・リボルバー

Fable
スパイクアウト バトルストリート
DEAD OR ALIVE Ultimate
スプリンターセル パンドラトゥモロー

Xbox次世代機に有名クリエーターが続々参加!
豪華独占インタビュー!

ミストウォーカー
坂口博信氏が開発中の
RPGについて語る!
2タイトル

ゲームリパブリック
岡本吉起氏のゲームは
次世代機だからこそ実現した!?

キュー エンタテインメント
水口哲也氏の最先端をゆく
新作とは!?



DEAD OR ALIVE Ultimate
& スパイクアウト バトルストリート
特製オリジナル両面下敷き


DVD VIDEO
争いのない新たな新世界・次界を目指して、笑いと涙と感動の冒険が、今、はじまる！
初回生産限定
ビックリマン
コンプリートDVD
VOL.1
「ヘッドロココの章」
NOW ON SALE
ボーナスディスク
●'88春東映まんがまつり ビックリマン 第一次聖魔大戦
●ノンスーパーOP・ED●新番組予告
封入特典
解説書
ビックリマン シールカタログ
※この"ビックリマンシールカタログ"は、株式会社ロッテから発売されたビックリマンチョコの付属シールを元に作られています。本書に、これらのシールは付属されません。また、アニメーションに登場したキャラクターのみを掲載しております。ご了承下さい。
DSTD02410 | 35,000円（税込36,750円） | COLOR | 881min
ツイントレーデジパック仕様（6枚＋ボーナスディスク1枚）第1話～第42話収録
ピクチャーレーベル仕様
ニュープリント・コンポーネントマスター
ビックリマンコンプリートDVD VOL.2「ヤマト爆神の章」
8月5日発売 初回生産限定 ニュープリント・コンポーネントマスター
ツイントレーデジパック仕様（6枚＋ボーナスディスク1枚） 第43話～第75話収録（全75話）
●封入特典：解説書●ボーナスディスク：'88夏東映まんがまつり ビックリマン 無縁ゾーンの秘宝（45分）
・TVスペシャル「ビックリマンキラキラ増刊号」・懸賞ビデオ「ロココ＆マリア奇跡」●ピクチャーレーベル仕様
最新情報をチェック http://www.toei-video.co.jp/
発売 東映アニメーション株式会社 東映ビデオ株式会社 販売 東映株式会社

CONTENTS

COVER



「スパイクアウト バトルストリート」
©SEGA CORPORATION, 2005
デザイン:山本和幸

特別付録



DEAD OR ALIVE Ultimate
&
スパイクアウト バトルストリート
両面下敷き

ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 Tel 0570-060-555(代表)

スペック内 記号の見かた

● プレイ人数
最大4人 =本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人 =システムリンク時は、最大16人プレイの意
— — =ともにプレイ人数が未定の場合

● 対象年齢内 コンテンツディスクリプター(内容表示)アイコン
=恋愛 =恐怖 =飲酒・喫煙
=セクシャル =ギャンブル =麻薬
=暴力 =犯罪 =言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
OP =オンライン プレイ
OP 最大8人 =オンラインプレイは、最大8人の意
OP — =オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL =コンテンツダウンロード
VC =ボイスチャット
SR =スコアランキング

Famitsu-Xbox EXPRESS Vol.039

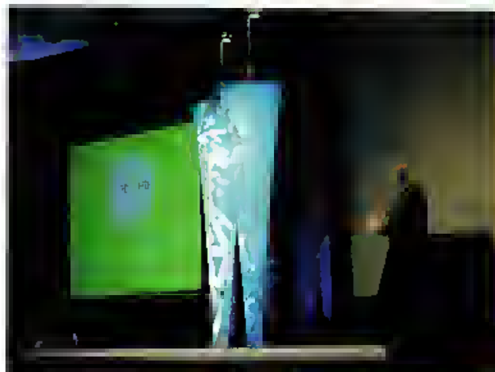
ついに次世代Xboxが見えてきた!? GDC 2005 徹底リポート

ゲーム・デベロッパーズ・カンファレンス

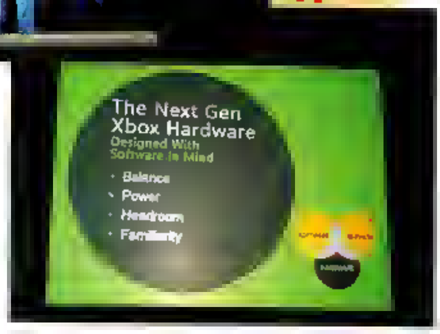
3月7日～11日まで、アメリカ・サンフランシスコにてゲームクリエーターを対象にしたセッション"ゲーム・デベロッパーズ・カンファレンス(GDC)2005"が開催された。技術交流や意見交換などを目的に、5日間にわたり基調講演やセッションなどが行われるGDC。近年は、ここで初公開されるトピックも多く、クリエーターのみならず、関係者からの注目度も高いイベントになっている。しかも、今年は各ハードメーカーから次世代機関係のなんらかの発表があるのでは、というウワサもあり、事前からかなり大きな関心を集めていたのだ。そして、今年のGDCは、関係者の期待以上に次世代機の情報が満載の内容となった！

イベントのハイライトとなったのは、会期3日目に行われたマイクロソフトのコーポレート バイスプレジデント兼XNAチーフアーキテクトであるJ・アラード氏による基調講演。"ゲームの未来：好機の開放"と題されたこの講演で、アラード氏は次世代Xboxの詳細を一部発表。「これからのゲームは、3DからHD(ハイレゾリューション・高解像度)の時代になります。デジタルエンターテインメントがリビングに溢れていく今後は、常時接続やカスタマイズ化などが当たり前になっていきます。そんななか、次世代機に求められるのは、ソフトウェア、ハードウェア、そしてサービスがバランスよく提供されることです」と次世代へ向けてのビジョンを明らかにしたのだ。そのうえで、次世代Xboxではインターフェースを統一するなど、数多くの驚くべき事実を発表しぞ。今回は、そんな興奮のGDC 2005の模様を余さずリポートする！

次世代Xboxの詳細を一部発表!!



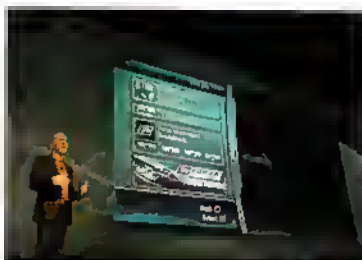
↑マイクロソフトのJ・アラード氏による基調講演が開催。超満員、3000人以上の聴衆を前に、次世代Xboxの詳細が一部発表されたのだ！



➡モニターには"次世代Xbox"の文字が踊り、HD時代へ向けてのいくつかの情報が公開された。いよいよ次世代Xboxが本格的に動き始めた瞬間だ。

次世代Xboxではインターフェースを統一！

「HD時代には、画期的なゲーム体験の提供が可能になります」と前置きしたうえで、J・アラード氏が明らかにしたのが、"次世代Xboxガイド"。これは、「Xbox Liveの会員を現状の200万人(世界)から2000万人に増やすために」という目標を実現するために考えられたインターフェースで、"シンプルかつ使いやすく"に重点が置かれている。基調講演では、すべてのゲームで統一して使用されることになるという、その次世代Xboxのインターフェースが世界初公開された！　次世代Xboxでは、ホームページのポータルサイトのように、次世代Xboxを楽しむための入り口がひとつに統一される模様だ。この件に関して、J・アラード氏は「この次世代Xboxガイドは、プレイヤーが、ゲームや音楽、写真、映像などのデジタルメディアと簡単にコネクトできるエンターテインメント体験の入り口であり、あらゆるゲームやほかのエンターテインメント体験に共通して使える機能です」とコメントしている。次世代Xboxは、総合エンターテインメントマシンとしてユーザーの前に姿を現すことになるのかも!?



↓次世代Xboxの統一されたインターフェースは、たとえるとインターネットのポータルサイトといったところ。画面は"マーケットプレイス"。ホイールやエンジンなどを買うことができるようだ。しかも、一般のユーザーもカスタマイズしたアイテムを売れる！

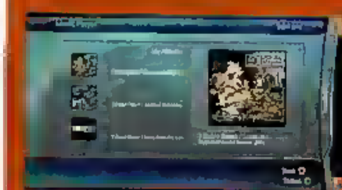


↑次世代のXboxでは、すべてのゲームのインターフェースを統一。『Forza Motorsport』を例に、画面のレイアウトなどが公開された。次世代Xboxを起動すると、最初はこの統一された画面になり、好きなデジタルエンターテインメントを楽しめるようになる。

次世代Xboxガイドのおもな機能

ゲーマーカード	ユーザーが公開している個人の情報（スキル、興味、ライフスタイルなど）を閲覧して、気の合う友だちを見つけられる
マーケットプレイス	追加シナリオ、マップ、武器、ゲームのレベル、コミュニティーが作ったコンテンツなどを買えるオンライン商店
マイクロトランザクション	金額が小さいオンライン上での取り引きを、メーカーやユーザー、コミュニティーなどに代わって請け負ってくれる機能
カスタムプレイリスト	プレイヤーは自分の好きな音楽をダウンロード、その音楽を聴きながら次世代Xboxのソフトをプレイできるようになる

HDTVに対応した16:9の画面比率



↑標準サイズのテレビでも見られるが、この機会にHDTVを購入するユーザーも増える？

ビル・ゲイツ氏が多くのメディアで公言しているとおり、次世代XboxではHDTVに対応する。そのため、今回のGDC 2005で見られたのは、HDTVに準拠した、16：9の画面比率。これまでとは違って、少し横長になっているのに注目。

徐々に明らかになってきた!?　次世代Xboxのポイントをチェック!!

聴きどころがいっぱいだった、J・アラード氏の基調講演。ここでは、その基調講演をヒントにして、徐々に明らかになってきた次世代Xboxを検証してみることにしよう。どのようなモンスターマシンの姿が明らかになる!?　ちなみに、マイクロソフトでは、次世代Xboxの設計思想として、以下の3点を明らかにしている。①演算性能が破格的にすぐれたバランスの取れたシステム、②IBMとマルチコア プロセッサを共同開発中、③ATIテクノロジーズとグラフィックチップを共同開発中。

Check1 3DからHDへ……6つのポイント

約四半世紀まえに、その歴史がはじまったテレビゲーム。その過程で2Dから3Dへとゲームは進化してきたが、今後は「HD時代になる」とJ・アラード氏は明言。基調講演では、3D時代からHD時代へ移行するうえでのポイントを6つ挙げた。この6つがそのまま次世代Xboxの思想につながると見ていいだろう。詳しく見ていくと、①付加価値としてのオンライン→必要性のうえでのオンライン、②全員が同じゲームを楽しむ→個々にカスタマイズ化されたゲームを楽しむ、③コードで接続→ワイヤレス、④マルチプレイヤー→マルチプラットフォーム、⑤ロムでソフトを供給→ロム&オンラインでソフトを供給、⑥コミュニティーを楽しむ→コミュニティーを産み出す——といったもの。これを見ると、オンラインが肝となるのは間違いなさそうだが……。次世代Xboxではより進化したXbox Liveにお目にかかれそうだ。



↑HD時代へ向け、今後は大きな変換が求められる!?

Check2 次世代Xboxはバランスの取れたパワフルなマシンに?

次世代Xboxに必要なものとして、「ソフトウェア、ハードウェア、サービスをバランスよく」とJ・アラード氏がコメントしたのは前述のとおりだが、肝心のハードウェアについては「E3まで言うべきことはないが」と微妙に口が重かった。そんなJ・アラード氏が、基調講演において次世代Xboxのキーワードとして挙げたのが、`Designed With Software in Mind（ソフトウェアに念頭に置いて設計）`という注釈入りで紹介された、"バランス"や"パワー"といった4点だ（左の表を参照）。発表の場がGDCであることを考えても、ここでの発言はかなりクリエーター向けのものであることは間違いないが、この4点を見ると"性能はすごいが、バランスがよくて開発しやすいマシン"を目指していることがわかる。

次世代Xbox 4つのキーワード

①Balance
バランスが取れていること

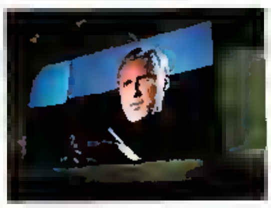
②Power
マシンがパワフルであること

③Headroom
（開発に）ゆとりがあること

④Familiarity
（開発に）親しみやすさがある

Check3 気になるソフトウェアはどうなる……?

ゲームファンがもっとも気になるソフトについては、「開発しやすい環境を」という以外、ほとんど発言しなかったアラード氏。そこでヒントとなるのが、基調講演時にビデオムービーの形で紹介された各クリエーターのメッセージ。そのなかには、バンジースタジオやビザーレのスタッフが。もちろん、これだけで即断はできないが、両開発スタジオは、現行機でファーストパーティータイトルの開発経験があり、次世代Xboxにも何らかの形で関わっている可能性が高い。もしかして、『Halo』や『Project Gotham Racing』シリーズの続編かも!?　さらに！　ビデオにはあの映画監督ジェームズ・キャメロンも！　「映画と同時にゲームを作りたい」とコメントしたが……?


↑あのハリウッドの名匠がゲーム業界に参入する!?

次世代Xboxでは、コントローラはワイヤレスに!?

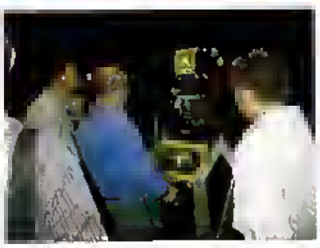


➡基調講演で公開されたデモ画面の左下に表示。

ある画面には、"バッテリー注意"の文字とコントローラのアイコンが。これは、次世代Xboxのコントローラがワイヤレスなため、コントローラ自体にバッテリーが装備されていることの証拠だ。コントローラはワイヤレスと見てよさそう。

GDCは次世代機の開発環境の話題もアツイ!

次世代Xbox関連の話題だけをとっても、見どころがいっぱいだったGDC 2005。クリエーター向けのイベントということで、もっともクローズアップされていたのが、開発環境だ。会期中は、次世代の開発環境"XNA"を、グループ単位で管理できる"XNA Studio"が発表されたが、ほかにも、マイクロソフト陣営では、PCゲーム用の開発ソフトDirectXシリーズが次世代Xboxをサポートすることを明らかに。さらには、クリエーターからの評価も高いエピック・ゲームズの開発キット、"Unreal Engine 3"も次世代機への対応が公にされた。次世代機の発表をまえに、開発環境の話題は花盛りかも!?


↑会場の片隅にはXboxの試遊台が。『Halo 2（ヘイロー2）』や『Fable』などが遊べた。


➡次世代向けに対応できる開発キットのデモ映像も。

『Halo』が"Walk of Game"を受賞!

会期中には、GDC会場の横にある娯楽施設"メトレオン"にて、"2005 Walk of Game"の発表セレモニーが行われた。これはユーザーからの一般投票によって、ゲームの象徴的存在を認定し、その名を同施設の床のパネルに刻んでいくというもの。ハリウッドで映画スターが手形などを刻む"Walk of Fame"にならって行われたものだが、今年から制定されたこの賞に、宮本茂氏やノーラン・ブッシュネル氏といったそうそうたるメンバーに並んでXbox用ソフトの『Halo（ヘイロー）』が受賞！　ほかの認定者はいずれも"巨匠"や"ゲーム史上に残るキャラ。それゆえに、いかに同作が、アメリカで高く評価されているかがわかる。


↑床のパネルにその名が刻まれる。ゲームファンの新しい観光の名所となる!?

"2005 Walk of Game"認定者

●宮本茂氏（任天堂）　●ノーラン・ブッシュネル氏（アタリ創設者）
●マリオ　●リンク　●ソニック　●『Halo（ヘイロー）』

つぎのページでJ・アラード氏のインタビューを掲載！▶▶▶

特別インタビュー 次世代Xboxのキーパーソン、J・アラード氏を直撃!! 次世代機への練習は十分積んだ！ 勝つ準備は整っている!!

次世代Xboxを語るうえで、もっともその動向が注目されるひとり、マイクロソフトのJ・アラード氏のインタビューに成功！ GDC 2005での基調講演の翌日に、その興奮も冷めやらぬままの熱心な口調で、質問に答えてもらった。アラード氏が思い描く、"ゲームの未来"とはいったいどのようなビジョンなのか？

HD時代へ移行することでゲームデザインが変わる

——"HD時代"とは、具体的にどのようなものになるのでしょうか？

アラード HD時代というのは、ただ単純に家庭でHDTVが主流になる時代が来ることを指しているわけではありません。家庭のテレビがHD(高解像度)化することを念頭にして、さまざまな変化の波が訪れることを表しているのです。基調講演で言ったように、今後は"ワイヤレス化"や"マルチプラットフォーム化"などが進んでくると思うのですが、それに合わせて、ゲームデザインのほうも大きな転換を迫られるようになると思っています。

——次世代Xboxでどのメディアを採用するか、明確にしていませんが。

アラード ブルーレイディスクROMが必要だという報道もありますが、それはクリエーターの意見を無視しているように思います。クリエーターにとって重要なポイントを重要な順から挙げますと、①効率、②ロード時間、③生産コストだと思います。現行機に比べて、いまの圧縮技術は非常に進歩していて、『Halo 2(ヘイロー2)』のオーディオデータを80パーセントは圧縮できるようになっています。つまり、もっともネックになるのは容量ではないということなのです。我々がメディアを選択するにあたっては、クリエーターの話をよく聞き、彼らにとって何が重要なのかをきちんと把握しなければならないと思っています。



↑J・アラード氏の基調講演は、クリエーターにも好評をもって迎えられたようだ。

——下位互換についてはどうですか？

アラード プレイステーション2にとって、下位互換は重要だったと思います。というのも、本体発売当初はすぐれたタイトルに恵まれなかったからです。我々がやりたいのは、3D時代からHD時代へ移行するにあたり、世代間の違いを大きくアピールしなくてはならないということです。とにかく、大きくジャンプする必要がある。誰も後ろは振り返りたくない。ノスタルジックに振り返ることはあっても、戻りたくはないのです。我々が焦点を絞っているのは、"ゲームの未来"です。可能性の高いHDゲームを提供することです。我々の焦点はソフトだったので、Xboxの発売時には、はじめからすばらしい4タイトルを用意できましたが、次世代Xboxでも同じことをしようと思っています。最初の日からすばらしいタイトルを用意しますよ。そして、それらのゲームが3DからHDへの移行を象徴するのです。これに成功すれば、下位互換の重要性はそんなに高くはありません。我々はHD時代に向け、デベロッパーについてきてもらいたいと思っているんです。

——ほかのハード陣営との競争が熾烈になりそうですが……。

アラード Xboxは2001年に家庭用ゲーム機の市場に参入しましたが、そのころすでに他機種にかなり先行されていました。そこから追いつくのは、正直辛かった。F1レースにたとえるなら、シリーズも半ばを過ぎてからやっと参戦したようなものです。とうてい シリーズチャンピオンを狙える状況ではなかったわけです。そこで我々にできる最善の策は、ピットやチーム戦略を練ってつぎのシーズンに備えることだったんです。つまり、Xboxのビジネスでは、その段階でのベストを尽くしつつも、次世代へ向けての準備という意味合いもあったのです。"次世代機"の競争ということでいうと、3陣営ともまだ、ポイント"ゼロ"ということで同じスタートラインに立っている状態ですが、マイクロソフトが他社より進んでいることがあるとすれば、それは我々のゲームプランはすでにできあがっており、チームもかなり組織されているということです。練習も十分行っています。次世代機で勝つ準備は整っているのです！

HD時代のライバルはテレビ放送!! ゲームの定義を広げるのが課題

——テレビがHDになることで、テレビ番組も大きなライバルになる？

アラード まさにそのとおり！ 今後のゲーム市場を考えた場合、私は、競争相手はソニー・コンピュータエンタテインメントや任天堂ではなく、テレビ放送だと思っています。いま多くのユーザーが、時間もお金もここに費やしている。我々は、サッカーワールドカップやF1というコンテンツと競争しないといけないわけです。こうした中で成功するには、ゲームの定義を広げていく必要があると思います。市場を成長させたいとは思っていますが、それはゲームに興味のないご老人に『Halo 2(ヘイロー2)』を遊んでもらうように努力することではありません。ゲーム好きに、テレビを見たりマンガを読んだりしている20分を、どうやったらXboxに使ってもらえるようにできるかが課題になると思います。



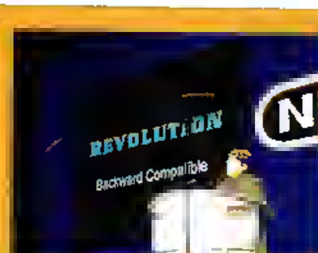
マイクロソフト コーポレートバイスプレジデント兼XNAチーフアーキテクト
J・アラード氏

——現行機ではゲーム機ということを前面に押し出していましたが、次世代Xboxは総合エンターテインメントマシンに変化するのですか？

アラード Xboxのソウル(魂)はつねにゲームマシンであり続けます。携帯電話にはカメラ機能がついていたり、メールを送ることができますが、基本はあくまで電話をすること。ユーザーの嗜好を調査すると、携帯電話では、二次的な役割をますます重視する傾向があるようです。次世代Xboxのソウルはゲームですが、ユーザーはエンターテインメント経験を楽しむために、ほかのフォームのメディアも欲しがっているということを理解しなければならない。基調講演では、ゲーム中に好きな音楽を聴けることを提案しましたが、あくまでもそれは付加価値です。我々のソウル(ゲーム)を忘れることなく、進んでいきたいと思っています。

記者の目

5月に開催される世界最大のゲーム見本市E3で、各ハードメーカーが新ハードのお披露目を予定しているとあって、例年にも増して盛り上がったGDC 2005。会期中に、J・アラード氏の基調講演と並んで、もっとも大きな反響を呼んだのは、任天堂の岩田聡社長による基調講演だろう。そこで、謎のベールに包まれていた次世代機"コードネーム：レボリューション"の詳細が一部明らかにされたのだ！ それによると、コアチップをIBMと、グラフィックチップをATIテクノロジーズとそれぞれ共同開発しているという。この組み合わせは次世代Xboxとまったく同じで、いったい両社が今後どのような思想のハードを発表するのか、ますます楽しみになった。さらに、次世代機関連では比較的動きのおとなしかったSCEも、しっかりと次世代プロセッサ"Cell"の概要を発表している。まさに3大次世代機ががっぷり四つといった感じだったのだ。次世代機争いでは、一歩リードしたように見えるマイクロソフト陣営だが、これから各社の争いは本格化する。今後の動向から目が離せない。（F）



↑GDC 2005では、任天堂の岩田聡社長により、レボリューションの概要が発表された。

Xbox News Headline

今号のおもなニュース
2月21日～3月20日

3月に入り、Xboxも春商戦に向けて気合十分！　Xbox LiveやXboxビデオチャットなど、同ハードならではのイベントが目白押し！

Event 台北ゲームショウ2005開催！　Xboxブースの盛況ぶりをリポート！

2月24日～28日、台湾の台北市にある台北ワールドトレードセンターで、"台北ゲームショウ2005"が開催された。このイベントは毎年行われている台湾最大のゲーム見本市で、PC用オンラインゲームをはじめ、コンシューマータイトルの最新作が数多く展示。多くのゲームファンが会場に足を運んでいたぞ。

台北ゲームショウに毎年参加しているマイクロソフトは、今回もXboxを前面に押し出したブース構成。『DEAD OR ALIVE Ultimate』や『OutRun2』といった人気タイトルの試遊台が出展されていた。とくに人気だったのが『Forza Motorsport』と『Halo 2(ヘイロー2)』で、体験コーナーには、つねに長い行列ができていたのだ。また、ソフト開発者を招いてのトークショウやゲーム大会も実施され、同社のブースは大いに盛り上がったぞ。

また、今回のゲームショウには、ソニー・コンピュータエンタテインメントが正式に参加。PSP(プレイステーション・ポータブル)が、今春を目途に台湾市場に投入することが発表され、話題性も抜群だった。

➡台北ゲームショウの期間中，Xboxブースはご覧のようにゲームファンで賑わっていたぞ。



↑「Forza Motorsport」などのゲーム大会も大盛り上がり！



⬅台湾で実施されているXbox購入キャンペーンの賞品であるクルマも展示されていた。

Xboxは台北で大人気！

Event 人気アイドルとビデオチャット！

マイクロソフト主催のXbox Liveイベントが、2月26日に開催。これは抽選で選ばれた9名のXbox ビデオチャットユーザーが、タレントの瀬戸早妃、吉井怜とおしゃべりできるという企画。9名の参加者は、出だしこそ緊張して口数は少なかったが、慣れてくるとポップアップ機能などを駆使しながら、ゲストのふたりとさまざまな会話を楽しんだのだ。また、瀬戸と吉井のしぐさを見て正解を当てる"ゼスチャークイズ"や、ユーザーの自慢の一品で競う"お宝対決"といったミニゲームも行われ、イベントは大いに盛り上がったぞ。



↑吉井怜は「遠距離恋愛のカップルにオススメです」とXbox ビデオチャットを絶賛！



⬅ゼスチャークイズには苦戦を強いられた瀬戸と吉井。

Topic Xbox Live スターターキットと『Halo 2』がセットに！

これからXbox Liveを楽しもうと思っているゲームファンに朗報！　マイクロソフトから"Xbox Live スターターキット Halo 2(ヘイロー2)同梱版"が、4月7日に発売されることが発表されたぞ。これは、Xbox Liveを始めるために必要なスタータキットディスク、Xbox ボイスコミュニケータに加え、発売中の『Halo 2 (ヘイロー2)』がセットになっているお得なアイテムなのだ。ちなみに価格は8190円[税込]で、12ヵ月分の基本使用料も含まれている。



⬅人気作『Halo 2』でオンラインゲームにデビュー！

Topic 『DOAU』世界大会がいよいよ始まる！

テクモから発売中の対戦格闘ゲーム『DEAD OR ALIVE Ultimate』。このゲームのトッププレイヤーを決定する、世界規模のゲーム大会"DOA Ultimate ワールドワイドトーナメント"の日本代表決定戦が、Xbox Liveを使って行われることが発表されたぞ。4月8日～12日のラウンド1、4月15日のラウンド2を経て日本代表の2名が決定することになる。なお、日本代表に選出されたプレイヤーは、5月18日からアメリカのロサンゼルスで開催されるE3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)に招待されるのだ。大会の詳細は、Xbox公式サイト(http://www.xbox.com/jp/)でよくチェックしておこう。



↑世界中の『DEAD OR ALIVE Ultimate』好きが雌雄を決する！　見逃すな！

EVENT 『ギャラクシーエンジェル』が初のミュージカル化！

アニメやマンガ，さらにXbox用ソフトを始めとしたゲーム化など，さまざまな展開を見せるブロッコリーの人気美少女コンテンツ『ギャラクシーエンジェル』。この作品を題材にした"ミュージカル『ギャラクシーエンジェル』"が、3月16日～22日まで，新宿にある紀伊國屋サザンシアターで公演された。原作のイメージを忠実に再現しており，歌とダンス、そして笑いあり涙ありの芝居で展開されたこのミュージカル。連日多くの『ギャラクシーエンジェル』ファンが会場に足を運ぶなど大好評だったぞ！

EVENT ヒューマンアカデミーが作品発表会を開催！

ゲーム業界の人材育成を目的としたゲームカレッジを各地で開講するヒューマンアカデミーが、制作発表会を3月5日に開催した。今回発表を行ったのは11組のチームで，ゲーム作品やグラフィック、サウンド，そして企画そのものを，このイベントに招待したゲームメーカー関係者にプレゼンテーションしたのだ。生徒たちの個性やアイデア、努力が光る力作に、集まったゲームメーカー関係者も興味津々で目を光らせていたぞ。

TOPIC 『レッド・デッド・リボルバー』の先着購入特典が判明！

カプコンから5月26日に発売予定のアクションゲーム『レッド・デッド・リボルバー』に先着購入特典がつくことが明らかになった。気になる特典の内容は，主人公レッドをイメージした"赤いバンダナ"。レッドの父親の形見であるサソリの銃"スコーピオン"が描かれたデザインになっているぞ。欲しい人は早めにソフトを購入しよう！

Xboxソフト売上ランキング TOP 10



映画ファンとFPSユーザーを取り込んだ良作の『スター・ウォーズ リパブリックコマンド』が1位に。Xboxユーザーの心をがっちりと掴んだ『キングダムアンダーファイア』と『OutRun2』は先月に続き売れ行き堅調。ロングセラーになりそうな予感が……。一方で、Xboxプラチナパック3への同梱効果もあるのかもしれないが、『ブリンクス2』の4ヵ月連続ランクインはご立派！

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	2月17日	2574	2574
2	—	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	ユービーアイソフト	3月10日	1505	1505
3	2	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	1月27日	1295	6090
4	1	OutRun2	セガ	1月27日	1131	7127
5	4	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	2004年11月18日	852	9211
6	3	メック アサルト 2:ローンウルフ	マイクロソフト	1月20日	570	2533
7	—	メタルスラッグ4	SNKプレイモア	2月24日	545	545
8	7	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年11月11日	501	45829
9	5	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	2004年12月22日	495	7521
10	6	X-Men Legends (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	1月27日	456	1262

集計期間：2月14日～3月13日
※このランキングはP109に掲載されている販売店のご協力により，ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により，3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：2月14日～2月20日

順位	タイトル	メーカー	週間販売本数
1	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	1524
2	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	404
3	OutRun2	セガ	369
4	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	264
5	X-Men Legends (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	170

2週目Best5 集計期間：2月21日～2月27日

順位	タイトル	メーカー	週間販売本数
1	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	493
2	メタルスラッグ4	SNKプレイモア	394
3	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	320
4	OutRun2	セガ	298
5	ブリンクス2:バトル・[illegible]	マイクロソフト	241

3週目Best5 集計期間：2月28日～3月6日

順位	タイトル	メーカー	週間販売本数
1	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	311
2	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	302
3	OutRun2	セガ	235
4	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	193
5	メック アサルト 2 [illegible]	マイクロソフト	132

4週目Best5 集計期間：2月7日～3月13日

順位	タイトル	メーカー	週間販売本数
1	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	ユービーアイソフト	1505
2	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	260
3	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	エレクトロニック・アーツ	255
4	OutRun2	セガ	229
5	ブリンクス2:バトル・[illegible]	マイクロソフト	154

ハード販売台数 2/14～3/13

- 2/14～2/20 298台
- 2/21～2/27 286台
- 2/28～3/6 258台
- 3/7～3/13 229台

推定販売台数 (2/14～3/13) 1071台

累計販売台数 46万4530台

Xbox読者の期待ランキング TOP 10

次世代Xboxの話題も賑やかになってきたが、ランキングも若干おとなしめ。そんななか『Sudeki』と『パンドラトゥモロー』の健闘が目立つ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code : Cronus (仮題)	テクモ	未定	49.5
2	4	Sudeki～千年の暁の物語～	マイクロソフト	2005年	21.9
3	7	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	4月7日	16.0
4	5	ジェイドエンパイア ～翡翠の帝国～ (仮題)	マイクロソフト	2005年	13.8
5	5	Forza Motorsport	マイクロソフト	5月12日	13.0
6	8	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	5月26日	11.2
7	10	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	未定	10.1
8	—	Conker : Live and Reloaded (仮題)	マイクロソフト	未定	9.5
9	—	加奈～いもうと～(仮題)	パンサーソフトウエア	未定	8.8
10	—	Kameo : Elements of Power (仮題)	マイクロソフト	2005年	7.7

※本誌4月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：2月28日～3月10日）
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP 20

『DOAU』が首位奪還。首位争いは今後熾烈な予感が！　1月発売の『OutRun2』と『キングダムアンダーファイア』がランクイン。今後の伸びに期待。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	2	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	2004年11月3日	160
2	1	Halo 2(ヘイロー2)	マイクロソフト	2004年11月11日	150
3	4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	130
4	6	NINJA GAIDEN	テクモ	2004年3月11日	112
5	3	Halo(ヘイロー)	マイクロソフト	2002年4月25日	108
6	5	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	38
7	9	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	37
8	8	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	[illegible]
9		OutRun2	セガ	1月27日	[illegible]
10	—	キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～	ジャレコ	1月27日	32
11	7	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	2004年12月22日	37
12	11	グランド・セフト・オート ダブルパック	カプコン	2004年7月29日	27
13	15	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	26
14	10	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年9月23日	23
15	12	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	21
16	19	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	18
17	19	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	17
17	—	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル	ユービーアイソフト	2003年11月27日	17
19	13	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	18
20	14	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	14

※本誌3月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

発売日

NEW GAME
CROSS REVIEW
新作ゲームクロス・レビュー

4月7日

作品

4月7日発売予定

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー



ユービーアイソフト

アクション Live対応

7140円［税込］

特殊工作員サム・フィッシャーとなり、敵地に潜入して諜報、捜索、暗殺などのミッションをクリアーしていく人気のステルスアクションシリーズ最新作。敵に気づかれることなく隠密裏に任務を遂行する、独特の緊張感が味わえるぞ。

批評家

松井ムネタツ



健康診断でひっかかりまくりでちょっとビビったが、けっきょく何でもなくてひと安心。これからXboxにとって大事な時期(?)なので、しっかり体調を整えて挑みたいと思います、はい。食事と睡眠はしっかりと！　……なんて言っているいまは徹夜でカップラーメン(涙)。本誌編集長。

8

続編だからといって難易度が上がっているわけでもなく、むしろゲームとして遊びやすくなっている。グラフィックも前作以上の仕上がりで、光と影のコントラストがいい。ただ、暗いシーンが多いためナイトビジョンで進むことが多く、その美しい画面をじっくり堪能できないのが残念。

石井ぜんじ



今月のタイトルは、いわゆるステルスアクション。幼いころ「日本の怖い話」を読んで、布団の中でガタガタ震えていた僕にとって、敵兵士が徘徊する暗い夜道を進むのは恐怖そのもの。冒頭場面で挫折することが多いのだが、今回は決死の覚悟でプレイしたのであった。

9

いわゆるステルスアクションなので、爽快感よりもち密な行動がベースとなる。しかしそのストレスは適度で、乗り越えることに達成感を感じられる。グラフィックの細かさ、アクションの多彩さにも優れ、ほぼ完ぺきな内容。破天荒さには欠けるが、ジャンルの定番を体験したい人にはお薦め。

ローリング内沢



今年の花粉飛散量はスゴイって聞いてたけど。花粉症のボクにとっては、もはや地獄のような毎日。ボックスティッシュが2日でなくなるくらいの勢いで鼻かんでます。さらに目はカユイわ、頭はボーッとするわで、この季節に起こる悪い出来事はぜんぶ花粉のせいにしたいぐらい……。

9

ミッションクリアーまでの道のりは十人十色。自由度が高く、隠れんぼのような緊迫したドキドキ感が味わえる作品。チュートリアルも親切で細かな操作方法を丁寧にレクチャー。ゲーム中のプレイヤーの誘導も親切で遊びやすい。難を言えば、全体的に画面が暗くて見にくいという部分かな。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。高校時代からのつきあいではあるのですが、今年の花粉症氏にはホントまいってます。集中力はもちろん、鼻孔入り口付近の肌もボロボロです。シーズンが去るまで、家から一歩も出ないで「Fable」で遊んでいたいなぁ。

7

闇から闇を渡り歩き、事件性を徹底的に排除していく"コソコソ感"は前作のままに、場面単位のハッタリのきき具合は序盤から遺憾なく発揮されています。潜入側／撃退側に分かれてのマルチプレイモードは、さまざまな腕前のプレイヤーの交流の場として活用できそうです。

イラスト：浅井満知

TOTAL POINT　33POINT

縮小版

MY Xbox Game Life

ドライブゲームの楽しさとは？

ドライブゲームのおもしろさって、いったい何だろう？リアルな挙動や膨大な車種数を揃えることが、ここ最近のドライブゲームのトレンド。でも、たとえ挙動がリアルであろうとクルマの数が膨大であろうと、ゲームとしてのおもしろさという面から考えるとそれらはあまり意味をなさないと僕自身は思う。"これがリアルだ"といくら訴えられても、ふつうの人にとっては実体験のない想像の世界の話でしかない。頭の中でイメージする、「あぁ、FRってこんな挙動するよね」というイメージを与えられればそれで十分だろう。それにプラスして車種ごとに多少味付けを変えれば「ふーん、これがこのクルマの挙動なのか」と納得するしかないわけで。その点で言えば、現在Xboxで発売されているドライブゲームに関しては、そういうツボを外したゲームはないだろう。『グランツーリスモ』シリーズに対抗するために物理計算はちゃんと行っているだろうし。車種数に関しては、たくさんあればそれに越したことはないだろうが、これはある意味コレクション的な要素であり、おもしろさの本質には直結していないと思う。

ゲーム的なおもしろさとして記憶に残るドライブゲームは何と言っても「プロジェクト ゴッサム レーシング2」だ。リアルな挙動や車種数は水準以上。通常のレースのほかにタイムアタックや最高速を競うマックススピードなど、さまざまなレースが用意されており、つねに新鮮な気持ちでプレイできる点がいい。なかでもコース上に多数配置されたパイロンのあいだを連続で通過する"パイロンチャレンジ"が最高におもしろい。パイロンを連続で通過しつづけることで得点が上がっていくのだが、パイロンの配置を確実に覚え、コーナーを最速で駆け抜けなければ得点が途切れてしまう。途切れさせないためにはラインをトレースするだけではなく、パイロン間をドリフトすれば得点が継続されるというシステムを利用して直線でドリフトしなければならないなど、"攻略"するおもしろさに満ちているのだ。

いままでできなかったことができるようになるうれしさ、これまで以上のスコアを叩き出す快感、というのはどんなゲームにも当てはまることだが、いまのドライブゲームはそれが希薄になっているのではないか？ "すべての隠し要素、隠し車種を登場させる"ことが第一義の目的となり、すべてがオープンになったらそれでお終い、という印象だ。たとえば「F-ZERO」のミュートシティ1タイムアタックのように、いつまでもやり込める要素がドライブゲームにはあるのに、である。攻略、ヤリ込みに関しては、プレイヤー自身が線を引く部分ではあるが、それでもゲームデザインとして、攻略してみようと思わせる仕掛けを、今後のドライブゲームに期待したい。

（鈴木ノリック）



←パイロンチャレンジは世界一を目指して本当に燃えました。Xbox Liveに対応しており、世界のトッププレイヤーのお手本が見られるのも革新的だった。


数々の裏ワザほか貴重映像を収録した
"Halo 2スーパープレイDVD"付き!!
HALO 2
パーフェクトガイド
全宇宙を救済する最終兵器！
キャンペーン&マルチプレイヤーの両軸を
徹底解説。すべてのプレイヤーを上級戦士
へと導く攻略ガイド&映像DVDをキミに!!
付録DVD!
スーパープレイDVD
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.
好評発売中 価格2480円[税込]
ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍
DEAD OR ALIVE Ultimate
—Official Guide—
グラビア満載!!
大判のグラビアを満載してお届けする。世界最高峰の美しさを誇る本作のグラフィックを堪能せよ。
デフォルトキャラを完全攻略!!
12人のキャラクターを完全攻略。オンライン対戦で使えるテクからCPU攻略まで充実。
もちろん「DOA 1」も攻略
「DOAU」は「DOA2」と「DOA1」のカップリング作。もちろん「1」の攻略も満載だ！
クリアケース付きの豪華装丁
透明クリアケース&ちょっと大きめなB5サイズでお届け。表紙はあやねだ。
©TECMO,LTD. Team NINJA 2004
絶賛発売中 1890円[税込]
好評発売中
価格1680円[税込]
「メタルウルフカオス」のすべてがわかる！
全ステージ詳細攻略で完全クリアーをお約束!!
大統領、これでアメリカも安心ですね♥
メタルウルフカオス
パーフェクトガイド

総力特集

次世代を牽引する3大クリエーターインタビュー

人気クリエーターが次世代Xboxに続々集結!!

一般マスコミもその動向に大注目！

人気クリエーターが次世代Xboxへ！ このニュースは一般マスコミにも大きな反響を呼んだ。とくに、第一陣となった坂口博信氏の参入発表は、はじめて"次世代Xbox"がアナウンスされたこともあり、一面で報ずる新聞も！ 世間の注目度の高さをうかがわせたのだ。



↑朝日や日経新聞なども、"坂口博信氏Xbox陣営へ"と大々的に報じた。一般的にもかなり大きな話題だったようだ。

坂口博信
MISTWALKER

岡本吉起
Game Republic

水口哲也
Q ENTERTAINMENT



Hironobu Sakaguchi



Yoshiki Okamoto



Tetsuya Mizuguti

かねてからウワサされていた次世代Xboxがついに動き出した！ 3人の人気クリエーターの参入表明という、最高の形をとって――。3人の挑戦者たちが次世代のゲームに見据えるものとは？

次世代に向けていよいよ始動

ついに次世代Xboxが本格的に始動！ 昨年あたりから騒がしくなっていた次世代機の話題だが、他陣営に比べて比較的動きの静かだった、マイクロソフト陣営が、ここへ来て積極的に動き出した！ 2月25日午後6時、ひとつのニュースリリースを全世界へ向けて発信したのだ！ ――坂口博信氏、マイクロソフトのXbox次世代機向けRPGソフトの開発に参加――。さらには、その1週間後の3月3日には、岡本吉起氏と水口哲也氏の両氏も次世代Xboxへの参入も発表！ 日本が誇る人気クリエーター3人が、一気に次世代Xboxへ集結することになり、ゲーム業界を驚嘆させたのだ。にわかに騒がしくなってきた次世代機競争だが、当の3人のクリエーターは何を思い、次世代Xboxへの参入を決意したのだろうか？ 今回は緊急企画として、3者およびマイクロソフトの国内Xbox事業部を統括する丸山嘉浩氏へのインタビューを紹介する！



丸山嘉浩
Yoshihiro Maruyama
Microsoft

次世代Xboxでは、方向性の異なるふたつのRPGを開発中
世界をくまなく歩けるような感覚が持てるゲームを作りたい

山が動いた――。"坂口博信氏が次世代Xboxでソフトを開発中"の報道が流されるや、まさにそうとしか表現しようがないほどの大きな反響が巻き起こった。ゲームファンやマスコミにとって、"坂口博信"という名前はそれほど唯一無二の存在だということを思い知らされた瞬間だった。しかも、次世代Xboxでは、2本のRPGを投入予定だという。今回は、そんな坂口氏を直撃した。

開発中のRPG2タイトルではプロデュースとシナリオを担当

――次世代Xboxでソフトを開発するに至った経緯を教えてください。

坂口　マイクロソフトさんとのお付き合いは、昨年の春くらいからになりますね。順を追って説明しますと、ミストウォーカーでは、最初はとくにハードは限定せずに、プリプロダクション（コンテンツ制作のための準備作業）に時間をかけるようにしているんです。本当に納得がいくまでずっと練り続けて、「これは作品にする価値があるな」と思ったら、プログラムを組み始める。それで、ちょうど昨年の春くらいになって、そのうちの何本かがモノになりそうな企画になったんです。そこで、優秀な開発チームを捜そう……というときにたまたま出会ったのが、マイクロソフトの丸山さん(※1)であり、川井君(※2)であったわけです。

――おふたりとは、旧スクウェア時代からの周知の仲なんですよね？

坂口　はい。いわば気心の知れた仲でもあり、彼らといっしょならば間違いなくいいものが作れるだろうということで、マイクロソフトさんと協力してゲームを作ることを決意しました。

――マイクロソフトさんも積極的に働きかけてくれたわけですか？

坂口　マイクロソフトさんも大きなRPGを作りたいということだったので、ちょうどお互いの思惑が一致した部分もあります。僕はハードウェア戦争はそんなに意識していなかったし、どちらかというと巻き込まれたくはなかったのですが(笑)。いま続編ではない形で新規に大きなRPGを作ろうと思うと、そんなに積極的に動いてくれるところはないですからね。そういった意味で、マイクロソフトさんの申し出を意気に感じた部分は大きいですね。

――今回のプロジェクトでの、坂口さんの役どころはどのようなものに？

坂口　2作品でそれぞれプロデュースとシナリオを手掛けます。音楽などもミストウォーカーが担当しています。プログラムなどの実作業は、マイクロソフトゲームスタジオ（MGS）と協力していまして、開発スタッフは今後100人を超える規模になる予定です。

世界観から登場人物の性格までまったく異なる別のゲームに！

――今回、大型RPG2タイトルが同時進行とのことなのですが、それぞれ異なる趣向になっているのですか？

坂口　じつは、最初は1本だけで動いていたのですが、途中で以前いっしょに仕事をしていたクリエーターの方と「いっしょにやろう」という話になったんですね。で、それまで進めていた1本とは明らかに作風が違っていたのですが、その方にそう言われた瞬間に世界が広がるような独自な世界観を持った方だったので、そちらはそちらで、どうしても作ってみたくなってしまったんですよ。

――それだけ魅力がある人であり、作風であるということなんですね？

坂口　まだ実名を明かせないのが歯がゆいところなのですが……。

――あと以前、週刊ファミ通のインタビューでマンガ家の井上雄彦さんや作家の重松清さんなど、各業界の著名なクリエーターとのコラボレーションのお話をされていましたが、今回のプロジェクトには関わっているのですか？

坂口　そのへんも、じつはまだお話できないんですよ（苦笑）。近いうちに詳細を発表できると思いますので、いましばらくお待ちください。

――それでは、それぞれのタイトルは、どんな感じになるのでしょうか。

坂口　世界観から登場人物の性格、グラフィックのテイストまで、まったく異なる別々のタイトルになりますよ。

ひとつは、かなりシリアスな作品で、登場人物がちょっとRPGらしからぬ設定なんです。従来の成長システムも文法的には入ってきますが、ひとつひとつ事件に突き当たりながら成長していくのではなく、悟りきった男がちょっとしたことで涙する、といった感じのストーリーになっています。日常の些細なことに感動する人の姿を表現してみたいと思っているんです。

――それは、いままでにないテイストのRPGになりそうですね。

Big-name Creator Gathering to Next Generation Xbox

01



坂口博信
Hironobu Sakaguchi

Profile：株式会社ミストウォーカー代表。旧スクウェア（スクウェア・エニックス）の創立メンバーのひとりにして、日本を代表するRPG『ファイナルファンタジー』シリーズの産みの親。2001年に同社を退社後、しばしの雌伏の時を経て始動した。

Photograph：Daisuke Komori

オリジナルに挑戦させてくれるマイクロソフトの心意気を感じる

ミストウォーカーとは

MISTWALKER

坂口博信氏のゲーム制作の母体となるべく2001年に設立された開発スタジオ。ミストウォーカーを直訳すると"霧の中を歩く人"で、社名には"五里霧中"の意味が込められている。「新しいことをやろうとすると先が見えなくなり、まさに霧の中を歩いている感じになるときがあるのですが、そういったときに歩みを止めて霧の上に顔を出してみることが大事だと思うんです」（坂口氏）との思いから社名が付けられた。ちなみに、ロゴにあるイラストは、愛娘さんが描いたもの（20回もボツを出したとか）。現在は次世代Xbox向け2タイトルのほかに、ニンテンドーDS向けシミュレーションRPGを開発中。

会社URL ■ http://www.mistwalker.info

ふたりのスタッフが語る次世代Xboxへのアツき想い

今回のプロジェクトで中核を担う、ミストウォーカーのおふたり、福川大輔氏と荒井啓至氏に話をうかがった。両氏は以前に所属していた会社時から多数のゲーム開発に関わっており、坂口氏からの信頼もアツイのだ。

とても大きなプロジェクトなので、やりがいがありますね。考えなければならないことはたくさんありますけど(笑)。とにかく新しいマシンなので、いまはその性能を引き出すだけで精一杯なのですが、ハードのスペックとゲームとのバランスには気をつけています。新ハードの映像は、一度見てしまうと、もうあとには戻れない感覚が確実にあります。



福川大輔
今回のプロジェクトでは、ディレクターを担当。現場のまとめ役でもある。



荒井啓至
モデリングデザインを長年手掛ける。物体を3D化する才能に秀でている。

次世代機なので、それだけ要求されることも多くて、たいへんといえばたいへんです。坂口のリクエストどおりの映像をなんとか実現したいです(笑)。グラフィックでは、"空気感"を表現したいですね。坂口ともよく話すのですが、大地が熱を帯びていたら、その熱気を空気の揺らめきという形で表現したりとか。魂を込めてモデリングデータを作ります!

表現が多彩になり作風がわかりやすく開発者の個性が出しやすい時代が!

日本を代表する人気シリーズを産み出した坂口氏が、次世代Xboxで挑む新たなるRPG。それは、革新的な内容であるに違いない。そんな氏の"挑戦"に注目したい。

挑戦



坂口 もうひとつの作品は、けっしてあきらめない主人公の話。こちらは、ちょっと無鉄砲で、元気を与えてくれるような主人公なんですよ。デフォルメしたキャラが飛び回るような感じのRPGにしたいと思っています。

ハードの発売となるべく近いうちにソフトを出したい

——ズバリ、今回の2作品で目指しているところは何でしょう?

坂口 たくさんありますよ。2作品について共通して言えることは、映像、ストーリー、音……。とにかくいろいろなものを重視して開発を進めています。で、そのうえでとくに重視しているのが、"ゲームの世界をくまなく歩く感じ"を実現するということ。世界をくまなく歩いて、さまざまなものの反応に触れ、ゲームをクリアーしたあとにはその世界が自分のものになっているような感覚、とでも言いましょうか。たとえば、昔の2DのころのRPGでは、フィールドを隅から隅まで歩き回って、「このROMには自分の知らないところはない」と言えるだけの達成感があったと思うんです。ところがいまでは、映像での進行をメインにして、さらっと流してしまう傾向がある。世界に触ってみたいという充実感が希薄になっているような気がします。いまの時代は映像表現も重要ですので、両立は難しいのかもしれませんが、「このゲームでは、世界を隅々まで旅できるよね」とユーザーが実感できるようなゲームを心がけたいと思っています。

——これだけのプロジェクトともなると、制作期間もかなりに? 発売時期が気になるところですが……。

坂口 制作期間はむちゃくちゃ長いというわけでもないんですよ。プリプロダクションにかなり時間をかけましたからね。開発自体だけを見れば、きわめて順調に進んでいますよ。

——それはすばらしい。本体と同時というわけにもいかないでしょうが、そんなに間をおかない時期での発売が期待できそうですね。ハードの普及にも大きな影響を与えそうですが……。

坂口 今回お話している2タイトルは、次世代Xboxでしか出ませんから、次世代Xboxがたくさん普及しないとたくさんの人に遊んでもらえない。そういう意味では、マイクロソフトさんからも「ハードの発売となるべく近い時期に出したいですよね」と言われますし、僕もそうしたいと思っています。さきほども言いましたが、正直あまりハードウェアの争いに加わりたくはないのですが……(笑)。

なんらかのオンライン要素もできれば盛り込んでいきたい

——次世代Xboxというと、やはりオンラインへの対応が気になるところですが、そのへんはいかがですか?

坂口 現状でお話しできるのは、両方ともいわゆるMMORPG的な作品ではない、ということですね。2作品とも基本はスタンドアローンと言っていいと思います。ただ、マイクロソフトさんはオンラインに力を入れていて、開発者が苦労しなくても簡単に対応できるようになっている。しかも、次世代Xboxでは、現行機よりさらに進化した形でのオンライン機能が搭載されるでしょうから、それをやらない手はない。ですので、何らかの形でオンライン要素を盛り込みたいとは思っています。もちろん大切なのは、ただ単に"対応すること"だけではなくて、"ゲームがより楽しくなる"と言えるだけの要素をひねり出すことです。簡単ではありませんが、「こんなアイデアがあったのか」と驚いてもらえるような要素を考えたいと思っています。

——坂口さんにとって、次世代Xboxのいちばんの魅力はなんですか?

坂口 もちろんハードスペック的にはすごいものがあると思います。ただ、本当に大きいのは、そのことにより「これだけのスペックになったから、やっと思ったような絵が作れるようになった」というよりも、いままでは限界ギリギリで攻めていたのが、それまでの制約がなくなって、自分たちの好みで自由に決められるようになったところでしょうね。どちらかというとソフト主導でいける。そのぶんクリエーターがきちんと自分のコンセプトを持っている必要があるとは思いますが……。まあ、遊びがあるぶん、クリエーターには楽しい環境だと思います。

——質的に何かを変えようというときに、ハードではなく、ソフト(クリエーター)によって変えることができるということですか?

坂口 そうです。だから、従来のように「とにかくハードの上限まで使いこなそう」という発想ではなくて、まず何をやりたいのかを煮詰める必要があるわけです。そういう意味では、プリプロダクションの段階できちんと企画を詰めておかないといけないし、そうしないとあやふやなものになってしまいます。その結果は、作品の最後に大きく跳ね返ってくる。表現がより多彩になって作風がわかりやすくなる。そういう意味では、開発者の個性が出しやすい時代かもしれませんね。

※1 丸山嘉浩氏:マイクロソフトXbox事業本部長。
※2 川井博司氏:マイクロソフト シニアプロダクトマネージャー。

Editor's Eye

稀代のクリエーターが作る極上のRPGを!

「次世代Xboxはひと味違う」。ファンにそう感じさせる象徴的な出来事が、坂口氏の次世代Xboxへの参入表明だった。そういう意味では、"坂口博信"の名前は日本人のあいだに絶対的な影響力を持っている。そして、マイクロソフトが喉から手が出るほど欲しかったRPGを手に入れたことの意味は大きい。ファンとしては、願わくばマイクロソフトと坂口氏とのコラボレーションにより、極上のRPGを満喫したい。

日本の市場を引っ張るべく、本気モードで複数本に取り組む
次世代Xboxという未踏の地を耕して、魅力的なタイトルを！

20年以上にわたってゲーム業界のトップを走り続けている岡本吉起氏が、ついに次世代Xboxへの参入を表明した。岡本氏とマイクロソフトとのコラボレーションがどのような化学反応を見せるのか、わくわくしているゲームファンも多いことだろう。稀代のエンターテイナーでもある岡本氏は、どのような驚きを提供しようとしているのだろうか？ ここにその一端を明らかにする。

自身が作ったことのない新しいジャンルに挑戦する

――とうとう次世代Xboxでのプロジェクトが公にされましたね。

岡本　はい。プロジェクト自体が動きだしたのは、去年の春くらいからですね。そのとき、ちょうど自分たちでやりたいことがあったのですが、「現行機では厳しいなあ」という企画だったんです。そんなときにマイクロソフトさんの次世代Xboxのウワサが聞こえてきまして……。それでいろいろとリサーチをかけたり、マイクロソフトさんとお話をしているうちに、次世代Xboxのインフラだとかが、まさに僕らの持っている企画とばっちりフィットすることがわかったんです。まさに、ドンピシャリという感じでした。それで、マイクロソフトさんに提案したところ、快いお返事をいただいたというわけです。

――次世代Xboxのインフラというと、やはりオンライン対応？

岡本　はは。たしかに、インフラって言いましたね（笑）。まあ、インフラだったり、ハードのスペックだったりしますね。いずれにせよ、次世代Xboxにはかなり大きな可能性を感じました。

――どんな感じのタイトルになるのか、気になるところですが……。

岡本　まだ、明かすわけにはいかないんですよ。しかもこれが、複数本気味だったりして（笑）。

――え!?　いま、2本以上が動いているということですか？

岡本　次世代Xboxのプロジェクトが動き出した当初は、しばらくうちのスタッフを全員マイクロソフトさんのオフィスに派遣して勉強させるくらいだったのですが、それだけの本気モードになっている以上、1タイトルだけ、というのではもったいないですからね。

――それは、かなり心強い言葉ですね。

岡本　ひとつだけ言えるのは、いままで僕が携わったことのあるジャンルではない、ということです。なんとなく、格闘技だとか、ゾンビだとかを想像される方も多いかもしれませんが（笑）。

――まったく未挑戦のジャンル？

岡本　はい。「次世代Xboxでは、これまでにない、新しいタイプのゲームで勝負します！」とプレゼンしたときに、よくマイクロソフトさんもオーケーしてくれたものだと思います（笑）。ただ、自慢ではありませんが、僕は新しいジャンルのタイトルに挑戦したときは、絶対に外さないですから。新しいジャンルに挑戦すると成功して、同じジャンルで開発すると飽きるタイプ（笑）。

開発中の1本はほのぼのしたいわゆるパーティー系ゲーム？

――それでも、新ハードで新ジャンルというのは、大きな冒険ですね。

岡本　じつは、ずいぶんいろんなところから、「格闘ゲームを出しませんか？」みたいなオファーもいただいたのですが、全部お断りしました。せっかく独立したのに、自由に飛べなかったら意味がないですからね。誤解を恐れずに言うと、同じところを飛んでいてもしょうがない。せっかく自由という名の翼をもらったのだから、自分の行きたいところに飛んでいきたい！

――その点、マイクロソフトさんは自由に飛ばせてくれると？

岡本　ですね（笑）。まあ、厳しいところは厳しいんですけどね（笑）。

――（笑）。たとえば、それはどんなところなのですか？

岡本　スケジュール管理とか（笑）。「ダメなものはダメ」とはっきりと言ってくれるので、大人の付き合いができますよね。開発は順調に進んでいます。意外と早く、みなさんの前にお届けできるかも。せっかくだからちょっとだけお話しすると、いま進めているうちの1本は、みんなでわいわい遊べる感じのタイトルになるんですよ。

――いわゆるパーティーゲーム？

岡本　まあ、そっち系かな？　「おまえそんなの苦手だろう!?」っていうくらいの、ほのぼのしたタイプのゲームを考えているんですよ。

次世代Xbox普及のお手伝いがしたい

――現状Xboxは、日本で苦戦していますが、そんな状況下であえてマイクロソフトで勝負することにためらいは

Big-name Creator Gathering to Next Generation Xbox

02



岡本吉起
Yoshiki Okamoto

Profile：株式会社ゲームリパブリック代表取締役兼CEO。1983年にカプコンに入社。プロデューサーやディレクターとして70以上のタイトルに関わる。1996年以降は取締役として経営にも参画。代表作に「ストリートファイター」シリーズなど。

Photograph：Wataru Nagayama

次世代Xboxの持つインフラなどが僕らの企画とばっちりフィットした

ゲームリパブリックとは

Game Republic

「みずからがデジタルエンタテインメント作りに対する信念を貫くことができる会社を」との思いから、2003年1月に岡本氏により設立。社名の由来は、「集まった社員たちが等しく責任と権利を共有し、大きな夢を築くクリエーターの共和国（リパブリック）を作りたい」との意図によるものだ。現在社員は110名を擁する。ただいま、ソニー・コンピュータエンタテインメント販売の、「全員がクリアーできるアクションを目指します」（岡本氏）という「GENJI（ゲンジ）」を開発中（2005年発売予定）。ほかに、ケータイコンテンツなども多数手掛ける。次世代Xboxでは複数タイトルを開発中。

会社URL ■ http://www.gamerepublic.jp/

自由という名の翼をもらったのだから自分の好きなところへ飛んでいきたい！



岡本氏の口から明確に聞かれたのが、"次世代Xboxを牽引したい"という力強い言葉。思えば氏はいままで数多くのハードを引っ張ってきた。もちろん、次世代Xboxでも！

ありませんでしたか？

岡本　苦戦しているところに肩入れするというのが好きなんですよ（笑）。まあ、冗談はさておき、たしかに日本では苦戦していますが、北米とヨーロッパでは、いまでもプレイステーション2と互角以上の戦いをしていますので、次世代機ではさらに期待できますよね。あと、日本でも次世代機では明らかに風が吹いているように思うんです。

――そういう実感があると？

岡本　何よりも、日本のマイクロソフト自体が変わったんじゃないですかね。現行機をゼロから立ち上げたときは、ノウハウもあまりなかったのでしょうが、いろいろと勝ち戦も負け戦も経験しているうちに、名実ともにプロになった。ノウハウがかなり蓄積された。そんなベストタイミングで参入させてもらってありがたいとは思いますが（笑）、日本国内でも十分勝負できそうな気はします。そういった意味では、日本国内で次世代Xboxを引っ張っていきたいという思いはありますね。

――勝算はある？

岡本　やってみないとわからないですけど、ソフトを出す以上「いいね」という評価はいただきたいですね。じつは目標は、ニンテンドウ64における「ニンテンドウオールスター！　大乱闘スマッシュブラザーズ」なんです（笑）。ハードを牽引するし、「この本体の普及台数にしては、この販売本数はおかしいんじゃない？」というくらいの売れ行きを見せる。次世代Xboxが他ハードと伍していけるための後押しができたり、垂直立ち上げのお手伝いができたらいいなと思っています。

――ちなみに、投入されるタイトルは、すべて日本向けなのですか？

岡本　まずは日本市場で受け入れられるものを……と考えています。当然、海外は海外で売る気は満々ですが、いちばん耕さないといけないのは日本市場だと思っています。ぼくはやっぱり日本人だし、かつては日本の市場が全世界の30パーセントを占めていたのに、いまは15パーセントを切っているという状況は寂しいですからね。さすがに、このままではいかんだろうと思います。とにかく日本市場を元気にしたい。それは、多くのクリエーターが感じていることなんじゃないかな。

――日本市場を盛り上げるためにもがんばるということですね。

岡本　もちろん、さきほども言いましたけれど、海外を狙っていないわけではないです。野球にたとえると、ライト線に打つとは決めているけれど、ホームランを打たない、とは言っていないというところですかね（笑）。日本市場（ライト線）をターゲットにしているけれど、海外（ホームラン）を狙っていないわけではない。ライト線狙いでバッターボックスに入って、もしかしたらホームランになるかもしれない。もちろん、僕らが目指しているのは、オーバーフェンスなわけですが（笑）。

僕らが手を挙げたことの意味を感じ取ってほしい

――では、次世代Xboxには、どのような可能性があると思いますか？

岡本　単純にハイスペック化するだけでも、可能性はかなり広がると思いますよ。ゲームクリエーターはどん欲なので、スペックが上がれば上がるほどうれしい。たとえは悪いですが、お金持ちがさらにお金を欲しがるのといっしょです（笑）。あと、クリエーターにとって何よりもクリエイティビティーを喚起されるのは、新しい機能の追加ですね。クリエーターには、「ゲームマシンにこんな機能が追加されたら、こんなこともできるのに……」というアイデアがいっぱいお蔵にしまってあるんですよ。だから、ニンテンドーDSがタッチパネルを採用したときに、いままで日の目を見る機会がなかったネタを、お蔵から引っ張りだしてきたケースもけっこうあったと思います。いきなり「タッチパネルです」と言われて思いついたわけではないですよ。



――つまり、次世代Xboxでは、長年温めていたアイデアが日の目を見ることになるということですね？

岡本　そうです。あと、同じキレイな画面でも、いままでは苦労して組み上げていたものが、次世代機だとラクをしてできるようになる、という意味での進化もありますよね。

――その点、次世代XboxはXNAなどもありますし、かなり開発者にやさしい環境を目指していますよね。

岡本　次世代Xboxの場合、それは開発競争でも有利に働きますよね。ふつうだったら、次世代機の開発は「ツールが来るまでどうするの？」ということになると思うのですが、次世代Xboxだとパソコンソフトの開発環境とも互換性がありますので、ある程度プログラムを組みやすい。最初にハードのスペックを聞いておいて、そこから逆算していけばいいわけですから。

――最後に、Xboxユーザーに心強いひと言をお願いします（笑）。

岡本　現行機を買ったユーザーは、岡本のソフトが遊べなくて残念だったけど、つぎはがっかりさせないぞ（笑）……というギャグはさておいて、僕たちの作っているソフトがヒットして、次世代Xboxが普及してくれれば、たくさんのクリエーターが次世代Xboxに参入してくるだろうし、そしたらどんどん魅力的なタイトルが増える。最初は未踏の地であっても、人が耕して「いい土地ですよ」と言えば、どんどんほかの人も寄ってくる。そうなると、誰が最初に未踏の地を耕すか……ということになると思うのですが、僕をはじめ、坂口さんや水口さんが手を挙げた。3人とも大手メーカーから独立したクリエーターばかりというのもひとつの縁ですが、僕らが手を挙げた、ということの意味を感じつつ、これからのタイトルに期待してほしいですね。

Editor's Eye

エンターテイナー×チャレンジャーの産み出すもの

岡本氏は生粋のエンターテイナーだ。それは、インタビューでの人を楽しませずにはいられない対応を見ればわかる。そして岡本氏はチャレンジャーでもある。それは、「自由に羽ばたきたい」という氏の言葉を聞けばわかる。エンターテイナーとチャレンジャーという要素を考えたとき、氏が次世代Xboxへの参入を決意したのは、当然のなりゆきだったのかも。どんな新しい娯楽作が生み出されるのか期待は高まる。

スペックを聞いて、作りたいもののイメージが浮かんだ
いままでの流れからは想像もできない"アクション"を予定

瑞々しい感性と斬新な発想で、つねにゲームファンに"何か新しいもの"を提供してきた水口哲也氏。その水口氏が次世代Xboxというフィールドで、新たなプロジェクトを始動する！ 氏の視線はいったいどこに向けられているのか？ ここでは、現在進行中の次世代Xbox向けのタイトルにはじまり、未来のゲームの可能性などを、アツく語ってもらった。水口氏の紡ぎだす言葉に耳を傾けよう。

自身のゲームの未来像と次世代Xboxの方向性が合致

――まず、マイクロソフトとコラボレートするまでの経緯を教えてください。

水口　マイクロソフトさんからは、いろいろな形で次世代Xboxのことを紹介してもらっていました。そこで、マイクロソフトさんの次世代Xboxに対するスタンスを伺っているうちに、キュー エンタテインメントが考えているゲームに対する将来のビジョンと、次世代Xboxの方向性が、かなりの部分で重なることに気付いたんです。それで、マイクロソフトさんから相談を受けているうちに、具体的なことができそうだな、ということになりました。

――今回のプロジェクトでは、どのような立場で関わることになるのですか？

水口　リリースには、`キュー エンタテインメントが次世代Xbox向けに、企画・プロデュースにより開発を行います`とありましたね（笑）。とりあえず、いまの段階でお話できるのは、ここまでなんですよ。そうそう、あと、ジャンルも発表されていましたね（笑）。

――"アクション"でしたね。

水口　とりあえずは、"アクション"ということにしています（笑）。ただし、"アクション"とは言っても、あえておおざっぱに分けると"アクション"になる、くらいの意味なんですよ。

――たしかに、アクション性のないゲームは、ほとんどありませんからね（笑）。これまで斬新なタイトルをたくさん手掛けてきた水口さんだけに、新しい方向性が期待できそうですね。

水口　僕の場合、新しいハードが出てきたときに、そのハードから受けるインスピレーションがとても大きいんですよ。たとえば、PSP用『ルミネス―音と光の電飾パズル―』にしても、ニンテンドーDS用『メテオス』にしても、ユーザーの方がそのゲームでどう遊んで、どんな流れで楽しんで、ということを、それぞれのハードでものすごくイメージしてから作ったんです。

それで次世代Xboxに関しても、スペックを聞いて、それを実際に自分の目で確かめているうちに、「新しい歴史の流れがひたひたと押し寄せてきているんだ」ということがリアルに実感できたんです。作りたいもののイメージが、はっきりと頭に浮かんできた。そうなると、僕らゲームクリエーターは、利害関係を超えて動いちゃう（笑）。その瞬間、マイクロソフトさんには「ぜひ、やりましょう！」って、ふたつ返事でオーケーしていましたね（笑）。

画面の解像度に音など次世代Xboxは魅力的

――具体的には、次世代Xboxのどのような点に惹かれたのですか？

水口　あまり具体的にはお話できないのですが、まずは画面の解像度。すでに次世代Xboxは、HD（ハイディフィニション）TVに対応することが発表されていますが、その高解像度のインパクトには、すごいものがありますよ。

――マイクロソフトは"HD時代"が来ると断言していましたね。

水口　あと、HDを補佐する音のアーキテクチャー（設計思想）も考え抜かれている。まあ、映像や音というものは、いわば既存のゲームマシンの延長線上にあるわけですが、次世代Xboxでは、それだけではない、プラスアルファの要素が見え隠れしていて、それがまた、すごいエキサイティングだったりする「ああ、これは作ってみたいなあ」と素直に思ってしまいました。

――次世代機にはそれだけ大きな可能性があるということですね？

水口　ゲームが誕生してそろそろ四半世紀が経ちますが、ゲーム産業が新しいフェーズに入ってきたという予感はあります。最初は8ビットではじまったゲームが、そのうちにポリゴンになって、いまやオーケストラでの表現もできるようになった。そのあいだ、ものすごいスピードで直線的な進化というのは行われていて、その延長線上に、たとえばピクサーの『Mr.インクレディブル』のような秀逸なCG映画が増えてきている。ただのリアルではなく、まさに`イリュージョン"としか表現しようのない映像ですよね。それを見て、僕らゲームクリエーターの発想も刺激されて、「こんなものができるかも」

新しい歴史の流れが押し寄せている次世代Xboxでリアルに実感できた

Big-name Creator Gathering to Next Generation Xbox

03



水口哲也

Tetsuya Mizuguti

Profile：キュー エンタテインメント株式会社 代表取締役チーフクリエイティブオフィサー（CCO）。1990年にセガに入社。プロデュース作『セガラリー・チャンピオンシップ』が大ヒット。以後『スペースチャンネル5』など意欲作を多数リリース。

Photograph：Kazu... Nitsumo

キュー エンタテインメントとは

Q ENTERTAINMENT

水口氏らにより2003年に設立。社名の"Q"は、"Quest for the Future（未来のエンタテインメントの探求）"の略で、デジタルエンタテインメントコンテンツ全般におけるプロデュース、企画制作およびコンサルティングを行う。会社設立後は、バンダイとコラボレーションして、新ブランド`qb"を立ち上げ、PSP用『ルミネス―音と光の電飾パズル―』やニンテンドーDS用『メテオス』など新機軸の作品を立て続けにリリースし、高い評価を得る。次世代Xboxでは、マイクロソフトとコラボレートして、アクションを開発中。代表取締役（CEO）を務めるのは、セガ時代からの僚友でもある内海州人氏。

会社URL ■ http://www.q-ent.jp/



つねに新しい"何か"を探求（Quest）している水口氏。そんな氏の飽くことなき探究心が多くの名作を産んできた。次世代Xboxではどんな新しい探求があるのだろうか。

探求

次世代Xboxはどこもエキサイティング「作ってみたい」と素直に思わせるものがある

という新しいチャレンジが生まれる。そういうよい循環による新しいうねりを、いまはふつふつと予感しています。

——最近のゲームは頭打ちなどといわれますが、風向きが変わると？

水口　ええ。変わると思いますよ。これからは、技術の土台がしっかりとした環境で、すごいハイレベルのクリエイティビティーを発揮する時代になってきていると思いますよ。

——いま以上に、クリエーターの力量が問われるようになる？

水口　そうですね。表現するうえで、いままで感じていたストレスが消えていくので、よっぽど高いレベルでのクリエイティビティーがないと通用しない……という時代に、少しずつなってきているのではないでしょうか。

人間の欲望をどんどん吸い取るゲームはまさに"マルチメディア"

——できることの幅が広がるので、他業種からの参入も増えてきますかね？

水口　起こり得ますね。メディアの進化論的に言うと、本当にゲームって"マルチメディア"なんですよ。人間の欲求をどんどんスポンジのように吸い取っていく。「つながりたい」と思うと、オンラインができるし、「溜めたい」と思ったら記憶媒体を利用できる。そういった意味では、ゲーム機というものは"スペシャル"なものなんです。

——まるで、人間の欲望を具現してくれる機械ですね（笑）。

水口　そう。だから、もっともっと進化するでしょうね、ゲーム機は。そこまでいくと、ゲーム機と呼んでいいのかどうかは微妙ですが（笑）。"エンターテインメントボックス"とかになるのかな？　そういった意味で、あらゆるクリエーターがそこにあつまってくるのは、自然の流れなのかもしれません。

——そこからさらに、新しいゲームが生まれる可能性もあると思いますか？

水口　いまは、「ゲームでは泣けない」と思っている人が多いようですが、未来的にはゲームで泣ける時代が絶対に来るだろうし、それを実現してくれるクリエーターが必ずや登場してくれるでしょう。そのうち、もしかして、映画を見るよりも、インタラクティブなエンターテインメントのほうがおもしろい時代がくるかもしれませんよ。次世代Xboxというのはそのスタートラインになり得るポテンシャルを持っていると思います。かなり次世代Xboxから先走り過ぎてしまいましたね（笑）。

スピードを重視した新しい制作手順に挑戦

——まさに"次世代の扉が開く"といったところでしょうか。

水口　あと、音とか映像とか、そういう正統な進化とはべつに、少しずつつぎの時代に入りかけていると思うのは、やっぱりネットワークです。Xboxでいうと Xbox Liveなのですが、やはりXbox Liveは熱心に考えられていて、インフラとかが整備されてくると、やはりゲームの遊びかたも変わるのでしょう。サービスの提供のしかたも変わるし、いろんなパラダイムシフト、新しい展開が起こってくるハズですよ。

——では、水口さんのつぎのタイトルもXbox Live対応を視野に？

水口　そこは、現時点では、何とも言えないんですよ（笑）。あと、今回のプロジェクトでは、制作の手順にしても、新しいチャレンジをするつもりなんです。それももうすぐ発表できると思うのですが、次世代に合わせて、作りかたも効率的で合理的なものを考えています。「水口はそういうふうに考えているんだ」ということで、業界に一石を投じると思いますよ（笑）。

——作りかたから変えるのですか？　なぜ、そのようなことを？



水口　つねに時代の先頭を走っていたいと思っていますから（笑）。新しい時代を演出する手助けがしたいと思っています。

——その新しい制作手法は、今後のゲーム業界を考えると、標準となり得るようなものなのですか？

水口　はい。キュー エンタテインメントとして考えているストラテジー（戦略）ではありますね。この制作手法は、「どうしたら、キュー エンタテインメントらしさを出せるか？」ということで議論しているうちにたどりついた結論でもあります。たとえば、僕らは大きな会社に何年もいたので、大きな会社であることの強さも、逆に弱さもわかっている。だから、これからはキュー エンタテインメントでないとできないようなことを実現していきたいと思っています。けっこうスピード命だったりするので……。

——その制作手法のいちばん[illegible]はスピードになるのですか？

水口　うーん、作りかたというか、考えかたですね、自分たちの考えかたをつねに新しい状態にアップデートしていくので、効率の悪いやりかたに縛られていると、僕らの望むやりかたはできない。この新しい制作手法は、自分たちでつねに回転させていかないといけないので、とにかくすごく速いスピードで走り続けるにはどうすればいいのかということを考えています。

——新しい制作方法に新しいコンテンツ。作品を大いに期待しています。

水口　おそらく、まったく想像がつかないと思いますよ（笑）。まえに「セガラリー・チャンピオンシップ」のあとに「スペースチャンネル5」をリリースしたときに、「なにそれ!?」とびっくりされた方も多かったと思うのですが、同じような感じになるかもしれません。「え、なんですかこれ!?」みたいな。

——「ルミネス」、「メテオス」の流れからしても想像がつかない？

水口　でしょうねえ（笑）。僕の中ではひとつの流れになっているんですけどね。遅くともE3までには詳細を発表できると思いますので、首を長くしてお待ちいただければと思います（笑）。

Editor's Eye

次世代Xboxが"水口哲也"という才能に出会えた幸運

水口さんは本当にゲームを愛している——氏の話を聞くと、少なからず誰もが感じることだろう。そして氏は、ゲームの大きな可能性を信じている。そんな氏の見据えるゲームの未来に、"次世代Xbox"というハードが視野に入った。「とても魅力的なハードに見えた」と氏は率直に語る。あるいは次世代Xboxにとって、"新しいもの"を求める水口哲也という才能に出会えたことは、大きな幸運だったのかもしれない。

まとめにかえて
マイクロソフトが3大クリエーターに期待すること――

日本向けにしっかりとしたソフトをリリース 次世代Xboxでは日本市場を最優先で取りにいく

着実に進められてきた次世代Xboxプロジェクトは、坂口氏、岡本氏、水口氏という、超人気クリエーター3氏の参入声明という最高の形でスタートを切った。ここでは、その水面下で精力的に動いてきた、マイクロソフト Xbox事業本部長の丸山嘉浩氏を直撃。次世代Xboxに対する思いを語ってもらった。

日本発のニュースリリースに込められた深い意味とは？

――これまで何度か丸山さんにインタビューをお願いしてきたわけですが、ついに（！）次世代機のことをお話しいただけますね！

丸山 こちらも胸のつかえが取れました。ほんの少しだけですけど（笑）。対外的には、坂口さん、岡本さん、水口さんと"次世代Xboxのタイトルをそれぞれ作っています"という形で、はじめて"次世代Xbox"を発表させていただいたわけですが、そこにはいくつかの思いが込められているんです。ふつう新しいハードの発表となると、仕様とか、スペックとかを最初に持ってくるパターンが多いように思うのですが、それをわざわざソフト関係の発表からさきに持ってきたのは、「ゲームはやはりソフトしだい。マイクロソフトはソフトをこそ重視しています」という気持ちの現れでもあるんです。

――つまり、クリエイティビティー重視ということですよね。

丸山 そしてもうひとつは、「マイクロソフトは日本市場を重視して、日本向けにしっかりとしたソフトを作っていきます」という明確なメッセージでもあります。しかも日本発の情報として。

――たしかに、次世代Xboxの公式発表は、日本が初めてでしたね。

丸山 ふつうマイクロソフトの場合、この手の重要なリリースはアメリカの本社主導で行われることが多いのですが、今回は日本で発信したものを英語に翻訳して全世界に発信する……という形をとっています。最初の次世代Xboxの発表は、日本が発信元という位置づけなんです。それはつまり、マイクロソフトがいかに日本市場を重視しているかの現われでもあります。「マイクロソフトは次世代Xboxでは、日本市場を最優先で取りにいきますよ」という明確な意思表示なわけです。

――次世代プレイステーションは、ハードよりもまずはチップの発表をさきにしていて、まさに次世代Xboxとは好対照なのですが……。

丸山 あちらにはあちらのやりかたがあるので……。もともとマイクロソフトのいちばんの強みは、ハードを作ることではなくて、ハードのいちばんすごい性能を引き出すことなんです。そういった意味では、開発環境にも力を入れていて、次世代の開発環境"XNA"なども打ち出しているのですが、低コストによる開発しやすい開発環境作りというのを目指しています。そうした裏のメッセージも込められているんです。

――いろいろな思いが込められた、戦略的なリリースだったわけですね？

丸山 今回の発表で、明らかに風向きが変わったのではないか……というような手応えは、たしかにありますね。

みなさんにチャンスとしてこの機会を活かしてほしい

――では、3氏の参入に関しては、マイクロソフトさんのほうから積極的に動いた感じなのですね？

丸山 はい。私も、クリエーターさんとの人脈は無尽蔵にあるわけではないので、あらゆるツテを動員していろいろと働きかけました（笑）。

――たとえば、坂口さんとはどうだったのですか？ もともと旧スクウェアでいっしょに働いていたんですよね？

丸山 はい。坂口さんには、「次世代機を立ち上げるので、いっしょにやりませんか？」とお誘いしましたね。あれはちょうど、ミストウォーカーが本格的に始動するときでしたね。

――快く参入してもらったのですか？

丸山 彼の表現によると、人間はやりたいことがあるときに、うまいタイミングでいろいろなことが動き出すそうですね。非常にクリエーター的なものの考えかただと思うのですが、たまたま彼がやりたいことがあるときに、我々のオファーがあった。そういう意味では、"出会い"ということですよね。今回の坂口さんたちの参入に関しては、そうした"出会いの縁"というものを、本当に実感しますね。

――ちなみに、坂口さんに対しては、最初からRPGの開発をリクエストしていたのですか？

丸山 「RPGを」というよりは、彼が得意とするものを作ってほしいとは思っていました。たまたまうちはRPGが弱いというのは明々白々なので、「RPGを作ってくれたら……」という希望めいたものはありましたけれど。

――いままでの枠にとらわれずに開発をしてほしいということですね？

丸山 新しいハードでソフトを出すときは、新しい形でトライしていただくのがベストだし、とくに今回は、マイクロソフトのファーストパーティーでやる形になりますので、みなさんにはチャンスとして使っていただければ……という思いはありますね。みなさんそれぞれ確固たる実績を築き上げているのですが、私としては、それを踏ま



Strategy of Next Generation Xbox

丸山 嘉浩
Yashihira Maruyama

Profile：マイクロソフト株式会社 Xbox事業本部長。旧スクウェアの米国子会社にて上級副社長兼最高責任者（COO）を勤め、「ファイナルファンタジー」ブランドの浸透に尽力。2003年10月より現職に。次世代Xboxのプロジェクトに取り組む。

Photograph：Naoki Yukioka



←週刊ファミ通2004年8月6日号に掲載された、マイクロソフトの人材募集記事（写真）。じつはこれ、次世代Xboxのプロジェクトのために告知されたものだったのだ。あるいはこの瞬間から次世代Xboxは本格スタートしたのかも？ ちなみに、同号にて坂口博信氏のインタビュー記事が掲載されているのは偶然？

3人には確固たる実績を踏まえつつ想像力に富んだ新しい提案をしてほしい



数々の施策が明らかになりつつある次世代Xbox。丸山氏のコメントからは、たしかな手応えが！ いよいよ本格的に始動した次世代Xboxに期待したい！

日本の優秀なクリエーターとのコラボレーションをたくさん予定

えたうえでいままでとはまったく異なるゲーム体験のできるような新しい提案をしてほしいと思っています。やっぱりクリエイティブというのは、つねに新しい提案をしていく必要があるので……。もちろんそんなことは、私が言わずともみなさんお感じになっていることなのでしょうけれど。

クリエイティブを優先したオリジナルタイトルに期待

――3人とも手がけるのはオリジナルタイトルになると思うのですが、それはそうしたクリエイティブを優先してのことなのですか？

丸山　それもありますが、クリエーターさんは基本的にオリジナルタイトルを作りたがりますよね、やっぱり。「いやあ、あの続編の開発に燃えているんだよ」とか言われると、若干引いてしまうかもしれませんね（笑）。クリエーターはチャンスがあれば、オリジナルタイトルを手がけてみたいと考えているのではないでしょうか。

――いまメーカーはリスクを避けて続編を……という感じですが、マイクロソフトさんはそうではない？

丸山　やはり、新しい世代のハードで新しい風を吹かせたいと思っています。そのためには、クリエーターの方が新しいアイデアを実現できる環境を提供したいんです。それで、すぐれたアイデアをもった3氏が興味を示してくれた、というのはあるかもしれません。もちろん、成功したタイトルを持っていると、経営的にはそれなりに将来的にも収益を生み出すわけですから、経営者としては人気ゲームの続編などを重視するのはあたりまえのことで、それを非難するつもりは少しもありません。それもあっていいけれど、新しいタイトルがあってもいい。そうしたバラエティーがあってこそ、ゲーム業界は盛り上がるわけですから。

次世代Xboxにおいていままでの流れを変える

――そういう意味でも、坂口さんたちの存在感は大きいですか？

丸山　そうですね。私もゲームの仕事に関わるようになってずいぶん経つのですが、自分はエンジニアではないので、ハードのこだわりなどは、ソニー・コンピュータエンタテインメントの久夛良木さんなんかと比べて、少ないほうだと思っています。正直言って、ハードを作ることに対する情熱はあまりないかもしれません。それよりもむしろ、ハードを楽しむことは、ハードで遊べるソフトを楽しむことだというのが、"ソフトウェア屋"としての私の考えかたです。そのための必要最低限の方法論として、「このゲームを楽しみたいけど、このハードでは……」というネガティブな要素は取り除いておきたいですけれど。このハードが欲しいから買うよね……というのは、ゲーム業界としては違うのではないかと思っています。もちろんハードの性能は、他社さんには負けないものにはするつもりですし、その自信もありますが、性能的に勝っているハードが、いちばん大きなシェアを握るわけでは必ずしもないということは、この業界ではははっきりしていますからね。

――坂口さんが『ファイナルファンタジーVII』をプレイステーション用に投入したことが、ハードのシェアを逆転させるうえで大きな役割を果たしたのですが、それがまたこのタイミングで、というのは興味深くもありますね。

丸山　個人的にはそうした大転換を起こしたいです。それは隠すつもりもないし、それによって大きく流れを変えていきたいと思っています。理想とするところは、プレイステーションやセガサターンが出始めたころのバラエティー感のある状態です。私はちょうどあのころにゲーム業界に入ってきたのですが、あのころは新しいジャンルのソフトがたくさん出てきて本当に楽しかった。そういう状況を再現したいと思っているんです。

――今回このような形で、坂口さんたちが次世代Xboxへの参入を表明しましたが、今後クリエーターさんが参入発表することを、期待できますか？

丸山　もちろん！ 今後も日本の優秀なクリエーターとのコラボレーションを、たくさん予定していますよ。サードパーティーも含め、次世代Xboxではかなり充実したタイトルラインアップをお届けできるのではないかと思っています。ご期待ください！

取材後記

マイクロソフトは日本で成功するための第一歩を踏み出した!?

任天堂やSCEと違い、マイクロソフトは北米の会社だ。であるがゆえに、現世代のXboxはどうしても"欧米主導"なイメージがあった。実際はそんなことはないかもしれないし、それなりに日本独自の展開もあったであろう。しかしそれ以上に"ワールドワイドで"とか"全世界で通用するもの"を、日本で展開してきた印象がある。もちろん、これで十分通用する場合もあると思うが、独自の発展をしてきた日本のゲーム市場において、これがうまくいくとは限らない。ワールドワイドであるがゆえに、クールでかっこいい印象を持つブランドがこの世にはたくさんあるが、現世代Xboxが日本でもそういう印象があるかというと、それはちょっと疑問である。

そんな印象をユーザーに持たれている日本市場において、次世代Xboxを成功させるには「ちゃんと日本市場を重要視しているんだよ！」ということを、一刻も早く、そして具体的に見せてくれることだと思っていた。どんなにハード性能がすごくても、どんなにオンライン機能がパワーアップしても、「すごいのはわかったけど、けっきょくのところゲームはどうなの？」ということになる。そんな日本ユーザーの気持ちを察してか、ハード発表よりもまずは"日本向けのタイトル"をドカーンと発表したのはかなりビックリした。「ホントに日本を重要視してくれてたんだ！」とうれしくも思った。日本を意識したタイトルをいちばん最初に発表してくれたのだ。これは思っていた以上に、日本市場を相当本気で重要視している証拠だろう。今後のさらなる情報に注目したい。

（ファミ通Xbox編集長　松井宗隆）

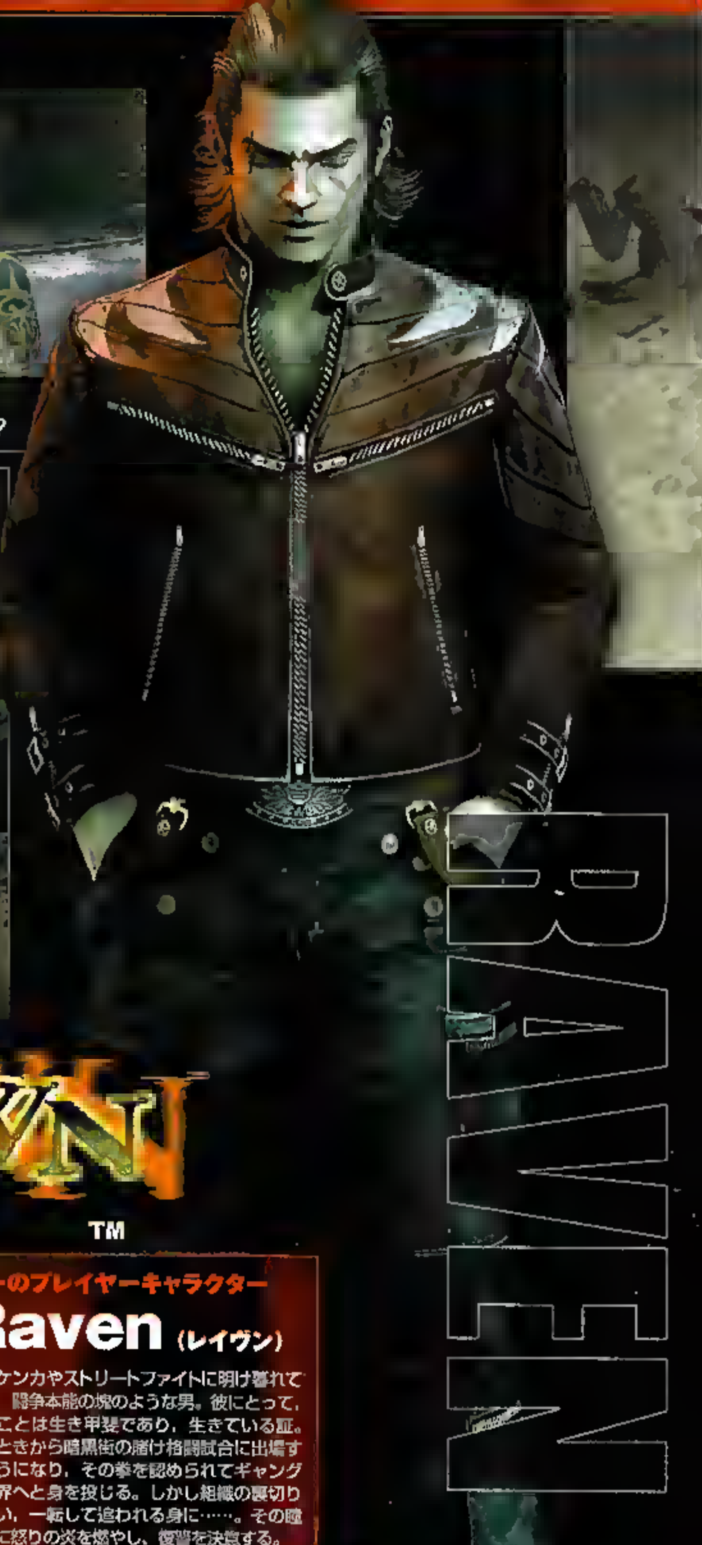
緊急速報!!







BEAT DOWN™



カプコンから完全新規のタイトルが登場！　暗黒街を舞台に、復讐に怒り狂う若き狼が暴れ回るバイオレンスアクションだ。第一報は概要とシステムを紹介！

action	[illegible]	ビートダウン	[illegible]	バイオレンス／[illegible]アクション
	[illegible]	カプコン	[illegible]	カプコン／キャビア
	[illegible]	今秋発売予定	[illegible]	未定
	[illegible]	未定	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	非対応	[illegible]	未定
	[illegible]	未定	[illegible]	未定

　※画面は開発中のものです。

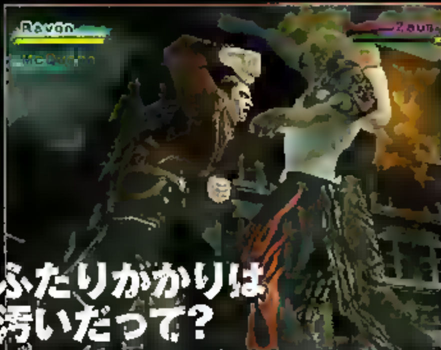
第一のプレイヤーキャラクター
Raven（レイヴン）

日々ケンカやストリートファイトに明け暮れていた，闘争本能の塊のような男。彼にとって，闘うことは生き甲斐であり，生きている証。あるときから暗黒街の賭け格闘試合に出場するようになり，その拳を認められてギャングの世界へと身を投じる。しかし組織の裏切りに遭い，一転して追われる身に……。その瞳の奥に怒りの炎を燃やし、復讐を決意する。

カスどもが集まる暗黒街！ 裏切ったブタ野郎を

ブツが欲しけりゃ力で奪え それがこの街のルールだ!!





力さえあれば、金も地位も、仲間すらも手にすることができる。逆に力がなければ、何ひとつ手に入れることは不可能。そんなワイルドな魅力むき出しの街"ラス・ソンブラス"が、本作の舞台だ。仲間が欲しけりゃ、見どころのあるゴロツキをブッ倒して手下にしろ！　ムカつくヤツは、仲間といっしょにボコりまくれ！　最後の最後に笑うため，ときには味方すら欺き、復讐のシナリオを遂行していくのだ！

ふたりがかりは汚いだって？

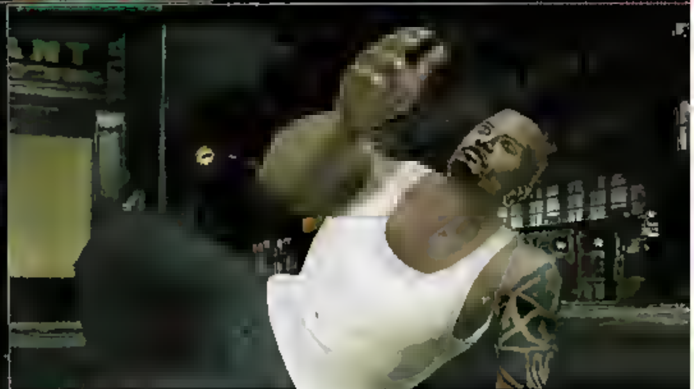
↑➡仲間に敵を羽交い締めさせ，ボッコボコにブン殴る！　タイマンだけがケンカじゃない。

鈍器からチャカまでどのエモノが好みだ？





↑勝負は素手ゴロ，なんて甘い甘い。拳銃や刀，ときには鉄パイプなどで暴れ回ろう。負けたらその時点で終わりだぜ。



分かった。あんたに従うよ。

仲間を増やして戦力増強！

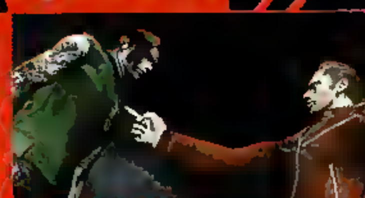


↑仲間を増やせば、それだけミッションも有利に進む。何より，手下を引き連れて街を闊歩するのは最高の気分！　ザコたちに力の差を見せつけてやろう。

BAD 悪に染まれ!

STORY

暴力と犯罪が蔓延する暗黒街"ラス・ソンブラス"。ここで最大の勢力を持つ"ザネッティファミリー"には，腕利きの5人が在籍していた。ある日5人は，ボスのザネッティより「敵対組織の麻薬取引をつぶせ」との依頼を受ける。だが，襲撃場所で彼らが目にしたものは、すでに死体となっていた麻薬ディーラーたちだった。組織に裏切られたことを知り，5人は散り散りに身を隠す……。暗黒街で力を溜め，はぐれた仲間を捜し出し，麻薬王ザネッティに復讐の牙を剥け！





すべては復讐のために!

BEAT DOWN ブン殴れ!

手下にするか 地獄に落とすか 交渉という名の 脅しでキメろ！



←↓キレイな世界じゃ生きられないし，そんな世界で生きたくない。欲しいモノはすべて力で手に入れろ！　仲間も金も情報も、己の拳で奪い取れ。



本作の中核を担うのが"ネゴシエーションシステム"。バトル中の相手に交渉を持ちかけ，仲間にしたり、金品を奪ったりできるグレートなシステムだ。復讐を成功させるには，とにかく力が必要。街を歩いているチンピラにケンカをふっかけ，欲しいモノをいただいてしまおう。話のわからないヤツは問答無用でブッ倒せ！

Step 1

ゴロツキをボコって戦意を喪失させろ！

まずはカモを見つけ出し、ストリートファイトに突入。相手が戦意をなくすまで、手段を選ばず徹底的にボコりまくろう。ここで相手に負けているようでは、この先を生き抜いて復讐を遂げるなんて夢のまた夢だ。



↑多数の乱闘もしばしば。重要なのは"負けない"こと。キレイごとは捨てろ。

Step 2

相手がズタボロになったら ネゴシエーション(交渉)開始！

相手がボロ雑巾のようになるまで痛めつけたら，いよいよネゴシエーション開始！　相手を舎弟にしたい場合は"RECRUIT（リクルート）"を選ぶと、交渉が始まる。同様に金品を奪いたいときは"CASH（キャッシュ）"を、情報を聞き出したい場合は"INFORMATION（インフォメーション）"を選ぶべし。「やっぱブッ倒す」って場合は"BEATDOWN(ビートダウン)"だ！



好きな交渉を選べ！

①仲間にする
②金品を奪う
③情報を聞き出す
④やっぱりブッ倒す!!

Step 3

交渉成立!! 忠実な手下を配下に!

相手が完全に屈服したら、ネゴシエーション成功！　以後、その相手は自分にしっぽを振る忠実な番犬として働いてくれる。だが，復讐を成功させるには，まだまだ戦力不足。つぎなる手下を手に入れるため、見どころのあるヤツを捜し出せ！





↑➡使えそうなヤツを仲間に引きずり込め。ダメなヤツは資金源として使おう。

交渉に失敗すると反撃を受ける!

ネゴシエーションは"交渉"だけに、必ず成功するとは限らない。失敗した場合は，手痛い反撃を受けてしまうことも当然ある。返り討ちで倒されてしまっては非常に情けないので，ネゴシエーションするか否かの状況判断力も重要になりそうだ。



仲間になるヤツらは総勢100人以上!!

個性を見極めて 携帯電話で呼び出せ！

ネゴシエーションで仲間にできるヤツらは，何と100人以上！　それぞれ能力が異なり，得意な分野も変わってくる。目的に合った仲間を選び、携帯電話で呼び出して徒党を組もう。仲間は自動的に闘ってくれるが，自分で操作することも可能だ。





手下を増やして暗黒街を牛耳れ!

←ケンカが強いヤツ，便利なヤツなど，できるだけ多くの仲間を増やせ。



↑チキンならブルッちまうこの街も、レイヴンにとってはパラダイス？　力さえあれば、どんなものでも手に入れられる。

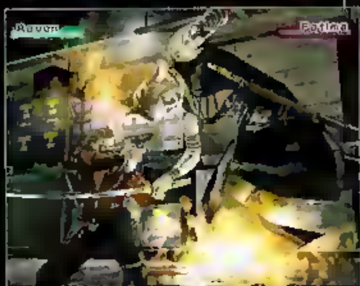
"LAS SOMBRAS"を肩で風切って歩け!

本作の舞台となる暗黒街"ラス・ソンブラス"は、退屈とは無縁の場所。今日もどこかで、何かしら事件が起きているはずだ。ここでは、そんな魅力的な街で体験できることを紹介しよう。ケンカに明け暮れてもいいし、身だしなみにこだわるのもいい。要は楽しめばオーケー、ってことだ。欲しいモノを見つけたら、その拳で奪い取ればオーケー。たてつくヤツは、警官だろうが何だろうが"ブッ倒す"。それが、この街の唯一のルールだ。

Battle 誰彼かまわずケンカを吹っかけろ！

この街にいるヤツらとは、ほとんどバトルすることが可能。むしろ、拳で語り合うのがこの街での正しいコミュニケーションと言える。そんな場所だけに、もちろんヤバいヤツも多い。万が一屈辱を受けた場合は、その拳で雪辱をはらせ。





↓→力で屈服させるのが、この街の正義。



←マウントポジションを取ったらお楽しみタイム——圧倒的な立場からボコボコにするのが礼儀？

Shop シブいアイテムでCoolにキメろ!

こんな腐った街でも、店はしっかりと営業しているからオドロキ。そこでは、アイテムや服なんかを購入することができる。減った体力は、バーで一杯引っかければたちどころに回復だ。



←身だしなみを整えるのもトップのたしなみ。こだわっていこう。

Crime 悪事を働きすぎるとマッポに睨まれるぜ!

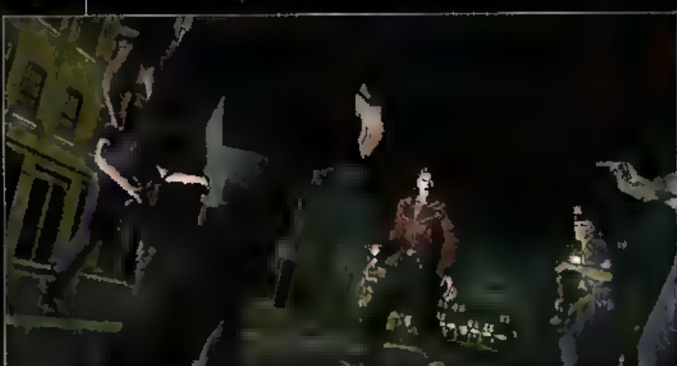
手柄が欲しいのは警察も変わらないようで、ハデにやらかしていると速攻で目をつけられる。つかまれば当然ブタ箱行き、お縄になりたくなければ、手遅れになるまえに行動あるのみ！



→サツは徒党を組んで襲ってくる。本当にヤバいときは逃げるが勝ちだ。



←何だか偉そうな警官も登場。ここのボスなのか？



Mission/Event 復讐のために生きてるってことを決して忘れるな！

"ザネッティへの復讐"というストーリーは、さまざまなミッションをこなすことで進んでいく。当然、クリアー方法はひとつではなく、自分の好きな方法で目標を達成すればいいわけだ。ここでは暗黒街の楽しみかたを紹介してきたが、そればかりにハマって復讐を忘れちゃ本末転倒。寄り道もいいけど、憎悪の炎だけは消すなよ！



←復讐のためには、警官に立ち向かうことも必要……かもしれない!?

FABLE

徹底攻略!!
Fable世界の歩きかた

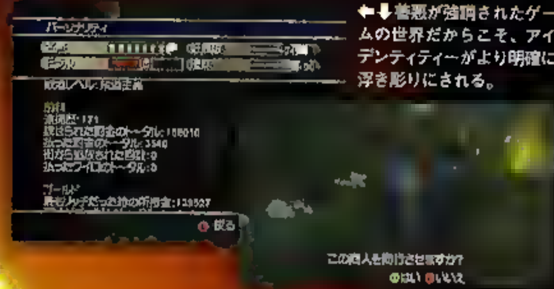
世は因果応報



↑ルールによって秩序が保たれるのは人の世の常。自由とは、許容されるかわりに放棄するこ―

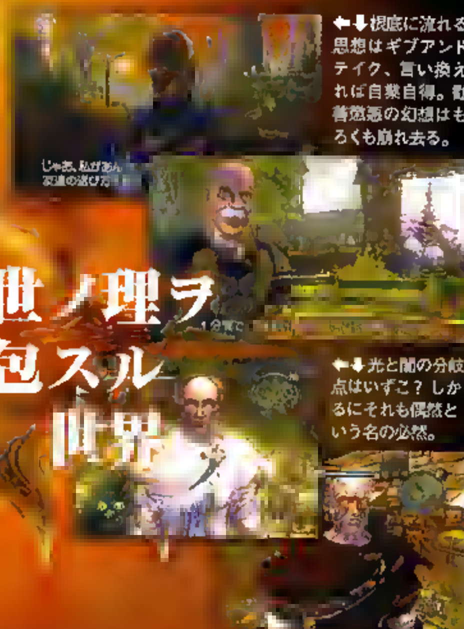
正義とは？
良心とは？
正邪の狭間で英雄(あなた)は何をつかむ？





←↓善悪が強調されたゲームの世界だからこそ、アイデンティティーがより明確に浮き彫りにされる。

無意識に顕在化する自我



←↓根底に流れる思想はギブアンドテイク、言い換えれば自業自得。勧善懲悪の幻想はもろくも崩れ去る。

現世ノ理ヲ内包スル世界

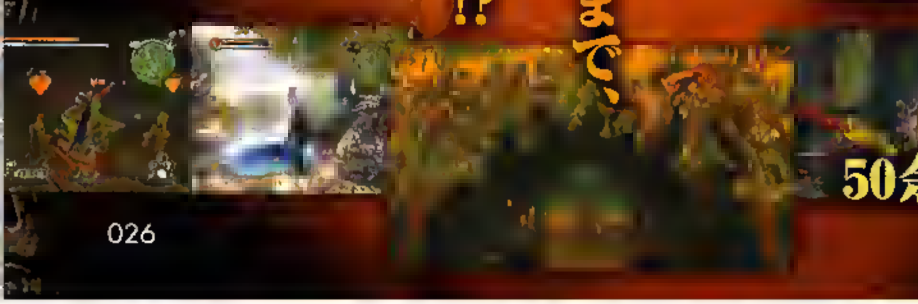
←↓光と闇の分岐点はいずこ？ しかるにそれも偶然という名の必然。

ついに発売に至った英雄体験記『Fable』。バトル指南にクエスト攻略、謎解きや暮らしの知恵に至るまで、総力結集の16ページで大特集！

英雄ギルドの一員として生きる本作は、戦闘経験を積み、クエストをこなし、レベルアップしてストーリーを進めていくアクションRPG。しかし、その根底には"モラル"というテーマが厳然と存在し、行く先々で善悪の選択を迫られることになる。それは決してわかりやすい形ばかりではなく、善行が報酬に結びつくとも、悪行が損になるとも限らない。自然体でプレイすれば、自身の隠された一面を知り、軽いめまいを覚えるかもしれない。タイトルの意味どおり寓話的世界が舞台だが、そこにあるのは強烈な"現実"へのテーゼ。

その生涯を終えるまで、怨讐の炎が消えることはない!?

R RPG
フェイブル
RPG
マイクロソフト
Big Blue Box/Lionhead Studios
発売中（3月17日）
7140円[税込]
5.1ch、HDTV
1人
18歳以上
261ブロック



混沌の世に蠢く暗黒の波動！
50余年の人生を生き抜け！

Growth System 成長システムと戦闘タイプ

経験値に関する知識と、キャラクター育成の指針を解説！

本作の敵は何度でも復活するので、XPやゴールドを無限に稼ぐことはいちおう可能。しかし、非効率なやりかたでは非常に時間がかかってしまう。知識を蓄え、計画的にキャラクターを育てよう。

レベルアップに必要な経験値は、敵が落とすXPオーブとして獲得。得られる量は敵によって決まっているが、連続ヒット数がそのまま倍率として掛けられるのだ。ヒット数は攻撃を続ける限り上昇するが、エリア移動および攻撃を受けることで半分になる。これを踏まえて、コンボが切れないように戦うことが、戦闘における肝になる。具体的な戦いかたは、P28を参考に。



⬆連続ヒットを意識するか否かで、入手できるXPの総量も大きく変わってくるぞ。

古のポーションにも倍率適用

ボーナスオーブ（右参照）が増加する古のポーションシリーズ。これを飲んだときに得られるXPはどのポーションも一律100。しかし、この値にも連続ヒット数が倍率として適用される。20HITなら2000だ。手に入れてもすぐに使わず、コンボ数を稼いでから飲むようにしよう。

XP＝連続ヒット数×100
※ヒット数0の場合は1倍



⬆コンボを決めたら、ショートカットに割り当てて一気に飲め。

XPオーブと連続ヒット数の密接な関係

経験値が加算されるオーブは共通オーブとボーナスオーブに大別でき、ボーナスオーブはさらに3種類に分かれる。それぞれの倍率法則を紹介しよう。連続ヒット数を維持するには、敵の攻撃を受けないことがポイントだ。



⬅共通オーブは右トリガを引き続けると手元に引き寄せられる。

共通オーブ

敵を倒したときに出現する緑色のアイテムで、すべてのレベルアップに使用できる。放っておくと一定時間で消滅する。連続ヒット数が倍率になる。



⬅ヒット数が伸びたら右トリガで一気に回収。

XP＝連続ヒット数×X
※Xは敵ごとに固定。
ヒット数0の場合は1倍

ボーナスオーブ（自動入手）

攻撃するたび自動的に入手する、近接、遠隔、スペルに分かれたXP。同じ項目のレベルアップにしか使用できない。ヒット数×3が加算される。



⬅ヒット数の維持が入手量に影響するのは変わらず。

XP＝連続ヒット数×3
※ヒット数0の場合は1倍

キャラクタータイプと育成の指針

どの項目を中心にレベルアップするかで、得意分野も当然変わる。大きく3つに分かれるキャラクタータイプと、その特徴を簡単に解説する。

強さを磨く ファイタータイプ

肉体の強さを中心に鍛えた戦士は、剣のひと振りで敵を圧倒できる。近接攻撃は戦闘の主軸となるものであり、かつ一撃でもっとも高いダメージを与える攻撃手段でもある。1対1の戦いではこれ以上ない強さを発揮する。

パラメーターより装備品の性能に依存

ダメージは筋力レベル1につき15パーセント上昇。しかしそのベースは武器のダメージ値。いい武器を手にすることも重要課題だ。

DM＝武器のダメージ値×(1＋(筋力レベル×0.15))

スキルを伸ばす アーチャータイプ

スキルを中心に育てたアーチャーが放った急所への一撃は、敵に気かせる暇もなく息の根を止める。敵の数が多くても、先手先手で数を減らせるのも強み。また、すばやさのレベルに応じて使えるスキルも増えていく。

上級者向けの専門職

弓のスピードには限界があり、遠隔戦闘のみで戦い抜くことはほぼ無理。余裕があれば育てる、くらいの方針がちょうどいいかもしれない。

DM＝武器のダメージ値×（2＋（正確さ×0.5））

ウィルを鍛える マジシャンタイプ

ウィルの修行を積み、スペル強化に徹したマジシャンが放つ魔法は敵の一群を瞬時に消し去る。詠唱時の無敵時間により、囲まれても問題なし。ウィルポーションさえあればどんな局面にも対応できる強力なタイプだ。

覚えるスペルの取捨選択が重要

レベル4まで鍛えるには莫大な経験値が必要。覚えるスペルと捨てるスペルを見極めよう。

DM＝スペルレベルに比例して上昇
（※上昇率はスペルによって異なる）

2タイプの複合型がオススメ

ひとつの攻撃手段を徹底的に鍛え上げたエキスパートもいいが、アチラを立てればコチラが立たず……というわけではない。近接戦闘や遠隔戦闘を強化するスペルなどもある。ひとつに特化するよりも、それぞれのタイプから有効な項目をかき集めた複合タイプのほうが欠点が少なくオススメだ。強さ、スキル、ウィルという系統にこだわりすぎずに育てていこう。



魔法剣士タイプ

⬅近接攻撃を重視しつつ、エンフレイムやフィジカルシールドで複数の敵にも完全対応。

レンジャータイプ



➡弓と剣を駆使したヒット＆アウェイが身上。マルチアローやバーサークも併用したい。

Battle Theory

Fable 戦術指南

この世界で生き残るために、より高度な戦闘技術を身につけろ

キャラクター育成は十人十色。伸ばす能力によって、戦いかたも大きく変化する。接近、射撃、ウィル、それぞれに特化した戦いかたを解説していこう。キャラクター育成の参考にもしてもらいたい。

Short Range 接近戦闘 ——戦闘の基礎——

接近戦闘で気になるのは、武器の選択。軽い武器は攻撃力が低いものの、振りが早く、攻撃の隙も少ない。重い武器は攻撃力が高く、攻撃範囲も広い。しかしガードまでに隙があり、連続攻撃を受けると脱出できない場合もあるのだ。重い武器を使うなら、フィジカルシールドを併用するようにしよう。

接近戦闘で注意すべきは、ガードする敵への対処方法だ。ロールで背後を取ったり、フラッシュムーブを多用するように心掛けよう。囲まれないよう、ロールで距離を取ることも重要だ。



↑オススメは軽い武器。攻守ともに優れているぞ。

オススメウィル マルチストライク

一撃の攻撃力を増加する。最大の特徴は、通常攻撃もガード不能になること。頻繁に唱えよう。



↑移動中に唱えておくとウィル節約になる。

Long Range 遠距離戦闘 ——先制の一撃を与えろ——

弓にはロングボウ系とクロスボウ系がある。クロスボウ系は攻撃力があるのだが、発射後に矢を装填する隙ができる。この隙は、ロールやダメージでキャンセルされると再度装填モーションを取ってしまう。メイン遠距離武器にはロングボウ系をオススメする。

弓で戦う場合に知っておきたいテクニックが、弓を溜めながらのロールだ。溜め始めてからロールをしても、ボタンを押していれば溜めが継続されるのだ。この特色を活かせば、溜めながら無敵状態で移動することができるぞ。



↑弓をメインに戦うなら、マルチミサイルは必須だ。

オススメウィル ゴーストソード

霊剣を呼び出し、戦わせるウィル。敵を引き付けてくれるので、たやすく距離をとることが可能。



↑霊剣が強力な護衛役として働いてくれる。

ガードとロールで攻撃を回避

防御の基本はガード。どの方向からの攻撃も弾き返すが、飛び道具と一部の攻撃はガード不能となっている。また、重い武器の使用時はガードまでに時間がかかることを覚えておこう。

Yボタン+左スティックのロールは、無敵状態で移動できる優秀な行動。ガード不能技の対処や弓で戦う場合には、ロールを多用しよう。複数の敵から離れる場合には、左トリガのロックを外して移動するといい。十分な距離がとれるまで、連続ロールするのだ。



↑敵に囲まれたら、まずはガード。無茶な攻撃は避けるべき。



↑ロール中は無敵状態。安全な距離が確保できるまで使おう。

Spell Magic ウィル戦闘 ——ウィル残量に注意——

純粋なウィル使いを目指すならば、豊富なスペルとウィルパワーが必要になる。攻撃系のスペルのファイアボール、ライトニング、エンフレイムはもちろんのこと、スロータイムやゴーストソードなども鍛えておきたい。

複数の敵をさばけるターンコートを覚えるのもおもしろい。魅了までに時間のかかるターンコートだが、スロータイムと併用することで欠点を解消することができるぞ。ウィル戦闘のポイントは、いかにウィル消費を抑えるかだ。適切なスペルを選択して戦おう。



↑複数のウィルを併用して戦うため、基本的なウィルパワーが必要になってくる。

オススメウィル ライトニング

レベルを上げることで、複数の敵を攻撃できる。攻撃中は敵がひるむので、その隙に距離をとろう。



↑攻撃までが早いので、敵の足止めに使える。攻撃力自体は低い。

必ず役立つ重要ウィル

目標とする戦いかたによって、必要になるスペルは異なる。しかし、どんなキャラタイプでも覚えてほしい重要スペルがいくつか存在する。その中でも必須ともいえる、3種類のスペルを紹介しよう。育てて損はないはずだ。



↑必須ともいえる、3種類のスペル。育てれば戦いも楽になるぞ。

アタックスペル エンフレイム

周囲を爆発させダメージを与える攻撃スペル。このスペルの優秀なところは、使用時に完全無敵となることと、周囲の一般人を巻き込まないことだ。ただし、低レベルでは攻撃範囲も狭く、ダメージも小さい。後半で一気に育ててしまうのがいいだろう。



↑最高レベルになれば、550ダメージも与えるようになる。

サラウンドスペル スロータイム

周囲の時間を遅らせるスペル。敵に囲まれたときや、回復やウィル使用など態勢を整えたいときに役立つ。使い道はこれだけではない。街中で使うことで、スピードを要するミニゲームが楽になるのだ。1レベルでもいいので、覚えておくと便利だぞ。



↑回復や補助スペルなど、戦況を立て直すときに便利だ。

フィジカルスペル フィジカルシールド

攻撃を受けるとウィルを消費する防御スペル。ダメージを受けないのでウィルさえあれば連続ヒットが切れることがなく、経験値稼ぎにも有利。使用中はガードの意味がないので重い武器との相性もいい。移動中は効果を切り、ウィルを回復させよう。



↑むだな攻撃を受けないように、ロールは使うこと。

敵タイプ別対処方法

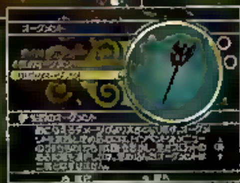
『Fable』に登場する敵は、種類によって攻撃方法や弱点が異なっている。敵の攻撃パターンを知り、弱点を突く戦いかたを覚えなければ、苦戦する場面もあるだろう。有効な攻撃方法を解説していこう。

英雄を襲ってくる敵キャラクターたちは、そのタイプによって攻撃方法が異なっている。敵の攻撃方法や動きのパターンを把握し、優先すべき敵や理想的な攻撃方法を覚えてもらいたい。

また、敵の弱点となるオーグメントも把握しておこう。オーグメントは一度つけると外せない貴重なアイテム。どの敵にどのオーグメントが有効なのか、よく理解してから装着しよう。つける武器の選択も重要なポイントだ。



⬅敵によって攻撃方法はさまざま。優先すべき敵を把握しておこう。



➡どの武器にどのオーグメントを装着するか悩みどころだ。

代表的なオーグメントの効果

尖鋭のオーグメント	武器のダメージをアップさせるオーグメント。1個で1割アップする。どの敵にも有効なオーグメント。
貫通のオーグメント	敵の防御力を下げるのだが、防御力のステータスを持つ敵はトロール系のみ。ほかの敵には効果がない。
炎のオーグメント	炎が弱点の敵へのダメージをアップさせる。ホブ系に対しては、1.25倍という絶大な効果を現す。
雷のオーグメント	雷が弱点の敵へのダメージをアップさせる。トロール系では、アーストロールにのみ効果が現れる。

昆虫系　弱点：不明

ビートルやワスプ、サソリなどの昆虫系は、基本的に体力が少なく接近戦で簡単に倒せる。注意すべきはワスプで、高速で移動し群がってくる。無理に弓などで倒そうとはせず、接近戦武器で確実に倒そう。サソリは、炎ニンフが召喚する。地面に潜り、場所を撹乱するので、見逃さないように。

バルバリン系　弱点：銀

呪われた人が変化した魔獣。動きがす速く、攻撃を見てからガードするのは難しい。最初はガードを固め、バルバリンの攻撃が終わったら反撃に転じよう。反撃は2発程度で止めておくこと。通常の武器は効果が薄く、銀のオーグメントを装備することでダメージを5割アップさせることできる。対バルバリン専用の武器を用意しておくと、のちのち役に立つことになる。



⬅攻撃が早いので、正面から斬りあうのは危険。ガードを固めよう。



➡軽い武器に銀と尖鋭のオーグメントを付け、対バルバリン専用にしてもいい。

アンデッド系　弱点：銀

邪悪に満ちた動く死者。アンデッドは攻撃力が高く、ガード不能攻撃も持っている。さらにはガードも使ってくるので、接近戦はやり辛い相手だ。幸い移動速度が遅いので、距離をとりながら弓で攻撃するのが安全だろう。物語の後半では、雑魚アンデッドを召喚するタイプも出現する。召喚タイプを最初に狙おう。銀のオーグメントが有効で、ダメージが1.25倍になる。



⬅中型以上の敵の攻撃はガード不能。ガードも固く、近寄るのは危険。



➡弓に銀のオーグメントを装着し、対アンデッド専用武器を用意してもいい。

ニンフ系　弱点：炎、雷

ニンフは高速で移動する難敵。しかも移動中はダメージが与えられない。移動中は左トリガでロックし、弓を溜めた状態で追跡しよう。ダメージが与えられるのは、魔法攻撃、モンスター召喚直後の姿を現す一瞬のみ。この瞬間に矢を撃ち込もう。召喚した敵は、接近戦です速く排除すること。すぐにつぎのモンスターを召喚するので、ダメージチャンスが生まれるのだ。



⬅ニンフの移動中は、ダメージが与えられない。ロックで追跡しよう。



➡行動を起こした一瞬を見逃さず、弓を撃ち込め！ 召喚モンスターは即撃退だ。

人間系　弱点：なし

山賊や衛兵などの人間タイプは役割分担ができており、なかなか手強い相手だ。とくに厄介なのが射撃武器を装備している敵。射撃はガード不能なので、さきに倒しておかないと防御を崩され、追い込まれてしまう。ほかに注意すべきは、山賊のリーダータイプ。す速い連続攻撃を持っており、重い武器を装備していると死ぬまでダメージを食らうことになるからだ。



⬅飛び道具を持つ敵から優先的に倒すようにしよう。



⬅山賊のリーダータイプは危険。重い武器は禁物だ。

ホブ系　弱点：炎、雷

かなりの数と戦うことになると思われる、ホブ族。小ホブ、中ホブ、赤ホブ、魔法ホブの4種類おり、それぞれ役割が異なっている。いちばん厄介なのが魔法ホブ。遠距離から魔法弾を飛ばしてくる。体力は少ないので、見つけしだい倒すこと。赤ホブは高い攻撃力と強固なガード力を持っている。厄介な相手だが、攻撃は単発なので横ロールで回避し、背後から攻撃しよう。



⬅魔法を飛ばしてくるホブが厄介。優先的に倒そう。



⬅赤ホブはガードが固い。ロールで背後をとろう。

トロール系　弱点：雷（アーストロールのみ）、貫通

地面から現れる、巨人系のモンスター。トロールは移動しないが、遠距離では岩石飛ばし、近距離では範囲攻撃を行ってくる。どの攻撃もガード不能なので、ロールを活用しなければ倒せないぞ。戦いかたとしては、接近して攻撃を与え、トロールが範囲攻撃のモーションに入ったら、後ろロールで攻撃範囲外に逃げればいい。欲張って攻撃せず、すぐに逃げるのがポイントだ。



⬅攻撃モーションが見えたら、ロールで離れよう。



⬅ロックトロールは死に際に範囲攻撃があるので注意。

Quest of Fable Vol.1

前半クエスト攻略チャート

攻略チャートを読破すれば，世界の半分を知ることができる！

前半のクエストとなる少年編～アリーナまでを一挙に攻略。シルバーキーの入手場所やデーモン扉の開けかたなども解説するので，見逃しがないように。迷ったときは，攻略チャートを読み返そう。

Core Quest 誕生日プレゼント

バウアーストーン

英雄誕生の第一歩。偉大な英雄になるには，少年時代も大切だぞ。

最初のコアクエストは，姉の誕生日プレゼントを買うために，お金を稼ぐこと。村で良い行いをしてから父親に話しかけると1Gをもらえる。目的の誕生日プレゼントは3Gなので，3回よい行いをすればいいわけだ（どんな出来事があるのかは，右の6G稼ぐ方法を参照）。モラル値が減少する悪い行いもあるが，それでお金を稼いでもいい。3G貯まったらパブ前の商人からチョコレートを買い，姉に渡そう。



←善行をしたら，父親からおこづかいをもらおう。悪行はバレる。

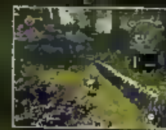


➡3G貯まったら商人からプレゼントを購入。姉に渡しに南へ。

6G稼ぐ方法



←女の子の熊のぬいぐるみを見つけてくる。ぬいぐるみは，村東側のいじめっ子退治で入手できる。



←村東側で，男の子がいじめにあっている。いじめっ子を攻撃することで，ぬいぐるみも入手できる。



←村西側で浮気現場を見てから，広場の奥さんに話しかけ居場所を教える。ついていくとおもしろい。



←南側の倉庫に近寄ると，見張りを頼まれる。右上のゲージが切れるまえに倉庫前にいれば成功に。



←西側の家の裏で浮気現場を発見。黙っていると約束するだけで1Gもらえるが，モラルが下がる。



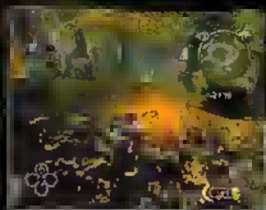
←南側倉庫内のタルをすべて破壊すると，最後の1個から1Gが出る。破壊行為でモラルが下がる。

Core Quest 接近戦闘テスト

英雄ギルド

英雄としての訓練を受ける青年時代。戦いの基礎をしっかり学ぼう。

木の棒を使った訓練が終わると，ギルドの森にビートルが発生するので，退治に向かう。ビートルはほとんど攻撃してこないので，木の棒を使えば問題なく倒せるはずだ。このクエスト終了後に少年時代を終了させ，ウィル訓練まで一気に進めても問題はない。



←ビートルは全部で10匹。木の棒を使えば楽勝だ。

スズメ退治

英雄ギルド

弓の訓練を終えると，宿舎前でスズメ退治クエストが発生する。ギルド敷地内にいるスズメを1匹仕留めるごとに，5Gの報酬がもらえる。スズメは全部で7匹おり，すべて退治するとボーナスで20Gを獲得。お金を稼げる貴重な初期クエストだが，スズメを倒すごとにモラルが2下がる点に注意。



←弓の訓練が終了すると登場。スズメがうるさくて困っているようだ。



➡スズメを殺すとモラルが2低下。状況を考えて受けよう。

スズメの場所

スズメは見つけにくい場所にいるので，よく捜そう。



⬆依頼者後ろの屋根。階段から狙おう。

⬇依頼者後ろの屋根。橋から狙おう。





⬆西側庭。植え込みの上に留まっている。

⬇西側庭の噴水の上に留まっている。





⬆西側庭に立ち，南側屋根を狙おう。

⬇西側庭に立ち，西側屋根を狙おう。





⬆宿舎のテラスから，東側の屋根を狙う。

りんごの収集

英雄ギルド

青年時代に入り，東側の建物内の女性に話しかけるとクエスト発生。料理用のリンゴを4個拾ってきてほしいとのこと。リンゴは，接近戦闘訓練所の付近に落ちている。少年時代にも拾うことができるがクエストは発生しない。



←リンゴは接近戦闘訓練所付近に落ちている。よく捜そう。

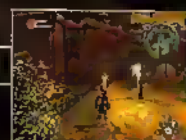


➡報酬はブルーベリーパイ。ここでしか手に入らない貴重品!?

かけっこ

英雄ギルド

西側庭にいる男に話しかけると発生。50秒以内にギルド南側のデーモンの扉まで行き，依頼者のもとまで戻ってくるというもの。コツとしては，依頼を受けるときとゴールのときにギリギリの距離から話しかけることだ。



←依頼を受けるとき，ゴールするときはこのへんで話しかける。



➡デーモン扉はギルドの南側。一度場所を確認しておくこと。

Mini Quest ウィスパーと山賊退治

バウアーストーン

ギルドの森で山賊を発見！ 未熟なふたりで山賊3人を倒せるのか？

ウィルの訓練を終えて，青年時代を終了させずにいると，発生するクエスト。ギルドの森前にいるウィスパーとギルドの森に向かうと，3人の山賊を発見する。山賊は川の対岸にいるので，接近戦で戦うことはできない。弓かライトニングで倒すしかないのだ。山賊は弓で反撃してくるが，まず当たることはないので，落ち着いて狙いをつけること。3人倒したらギルドマスターに話しかけ，時代を進めよう。



←青年時代を終わらせずに，ギルドの森前にいるウィスパーに話そう。



➡山賊は対岸にいるので，弓かライトニングで倒すしかないのだ。

Core Quest
ワスプの脅威
ピクニックエリア

英雄としての旅立ちの日。どんな依頼も受けるのが立派な英雄だ。

卒業後の初クエストは、ピクニックエリアに大量発生したワスプを倒すというもの（ほかの3つのクエストは選択不可能）。まずは村人を襲うワスプを退治する。弓攻撃は村人を誤射する可能性もあるので剣が確実。すべてのワスプを倒すとワスプクィーンが出現。周囲にダメージを与える厄介な攻撃を持っているので、離れて弓かライトニングで攻撃すること。ワスプを召喚したら、剣に持ち替え払いのけよう。倒したら周囲のアイテム回収を忘れずに。


⬆ワスプの体力は少ないので、剣で倒すのが安全確実。弓は村人に当たる危険がある。


⬆ワスプクィーンは近寄ると危険。弓からライトニングで攻撃するのが得策だ。

入手アイテム　ヒットポイントエリクサーほか

デーモン扉
見晴らしの丘

おまえの進む道は暗い。行く手を照らす明かりが必要だ。おまえは、明かりを手にしていない。

この扉を開けるには、扉の前で持ち物のランプを使用すればいい。ランプは英雄ギルド卒業時に入手しているので、早い段階で開けることができる。


⬅持ち物の中からランプを選び、使用するだけで開く。

少年と物乞い
見晴らしの丘

見晴らしの丘で、少年と物乞いが言い争いをしている現場に遭遇する。少年といっしょに物乞いをいじめるか、少年を追い払うか、善悪の分かれ道だ。


⬅小さな善行、悪行も見逃さないのが英雄への道。

Ans 1　物乞いをいじめる

物乞いにゲップを浴びせるか、攻撃を加えると、いじめ成功となる。当然悪行となり、モラル値が20低下する。



Ans 2　少年を追い払う

少年におならをするか、攻撃を加えると追い払うことができる。物乞いを助けたことにより、モラル値が20上昇。



シルバーキー　1
見晴らしの丘

見晴らしの丘の十字路エリア南東に、攻撃で破壊することができるブッシュがある。破壊すると道が開き、行き止まりにはシルバーキーが落ちており、入手することができるぞ。シルバーキーは世界のいたるところに隠されていて、集めることでシルバー宝箱を開けることができるのだ。攻略チャートを頼りに、シルバーキーを集めよう。

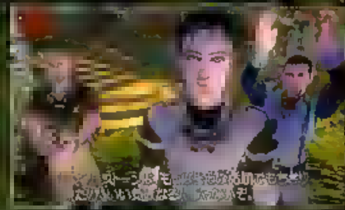

⬅十字路の南東に、ブッシュがある。攻撃で切り開こう。


➡シルバーキーは世界のいたるところに隠されているぞ。

Core Quest
メイズの情報
バウアーストーン（南）

バウアーストーンでメイズから、かすかな希望の情報が得られる。

ワスプクィーンを倒したら、メイズの待つバウアーストーンに向かおう。バウアーストーン(南)のパブ前でメイズが待っている。そこで、死んだと思われた姉に関する情報を得られるのだ。話を聞いたらバウアーストーン(南)内の店を回り、装備を整えておこう。


➡賞賛をあびるが、この程度でおごることなかれ。

シャベルとギフトを買おう

バウアーストーン（南）には多くの店があるが、優先してシャベルとギフトのチョコレートを購入しておこう。シャベルはシルバーキー捜しに、ギフトはデーモン扉の条件に必要になる。


⬅どちらも街入り口近くの商人から購入できる。

Extra Quest
髪はなくともヒゲがある
バウアーストーン波止場

英雄の容姿に関わる奇妙な注文。……もしかして、騙されている？

波止場にいる老人に話しかけるとクエスト発動。プディングカットにしてこいと言われるので、バウアーストーン(南)の理髪店で髪型を変更しよう。再び話しかけると、マトンチョップヒゲにしてこい、さらには商人スタイルの口ヒゲにしてこいとの要求が。珍妙な姿になったあと、老人に話しかけると……。髪型変更で140G近くの出費があるが、100EXP、名声100、100G、ファイアーモンキーのタトゥーが手に入る。戻すのに出費が掛かるわけだが。



⬅最初からプディングカットだと、モヒカンを指定してくる。


➡珍妙な姿で、バウアーストーンの笑いものになってしまう。

拳闘クラブ
バウアーストーン波止場

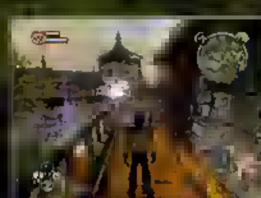
人々が寝静まった真夜中の波止場に向かうと、素手で戦う拳闘クラブが開催されている。参加費は50Gで、4人勝ち抜くと勝者となる。コツはガードを固め3回攻撃を待ち、3発目に合わせてロールを行い、隙にパンチを入れよう。パンチをガードされたらすぐ攻撃を止めること。勝つと賞金、名声+50、レベル1認定証がもらえる。オークベール村の拳闘クラブも参加可能に。


⬅夜中にならないと、拳闘クラブは始まらない。


➡3回攻撃を待ち、ロールでかわして反撃しよう。

シルバーキー　2
バウアーストーン（南）

街の入り口近くの防具屋2階のベランダに、シルバーキーがある。これは取っても悪行にはならないので、遠慮なく回収しよう。忘れないように。

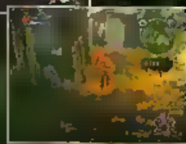

⬅防具屋のベランダにある。見落としやすいぞ。

Core Quest
果樹園を守れ
果樹園

果樹園を守るか襲うか、あと戻りできない2択。善なら守りを。

果樹園に入ると、山賊たちが目的としている箱を狙ってくる。箱を奪われないよう、箱を持った山賊を集中的に攻撃しよう。最初の3人を倒すと、大いなる森の入り口方面から新たに3人がやってくるので、これを迎え撃つ。弓で狙い撃ちしてやろう。山賊を9人倒すと襲撃は終わり、ウィスパーとの対決となる。ガードが固いので、フラッシュムーブや弓で攻撃しよう。


↑箱を狙う山賊を攻撃し、味方の衛兵たちと手分けして山賊を退治。


➡森の入り口方面から、増援が2回。出てきたところを弓で狙おう!

Core Quest
果樹園襲撃
果樹園

悪ならば、果樹園襲撃を選択。山賊と手を組んで、箱を奪い取れ。

襲撃側の目的は箱の強奪。箱は山賊が運ぶので、その山賊を攻撃から守ろう。敵となる衛兵は、離れた場所から姿を現す。弓を使って攻撃すると安全に殲滅することができる。箱を持つ山賊が大いなる森の入り口方面への通路に入ったら、つぎの衛兵に備えて弓をかまえておこう。3個の箱を奪うと襲撃は終了。ウィスパーと対決となる。ガードを崩す戦いかたを心掛けよう。


↑箱を持つ山賊が無事出口に辿り着くよう、最後まで見守ってやろう。


➡弓を使えば、近寄るまえに殲滅させることも可能。突撃まえに撃て。

Extra Quest
魚釣りのレッスン
釣り人の渓流

このさき何かと重要になる釣り。ここでしっかりマスターしよう。

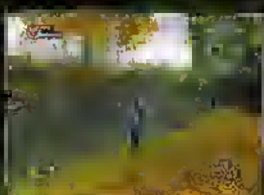
釣り人の渓流に入ると、ワスプが大量発生している。すぐに群がってくるので剣で攻撃しよう。すべて倒すと報酬として釣竿がもらえる。桟橋の先から釣りを行えば、ゴールデンフィッシュというトロフィーが手に入る。



↑波紋が見える場所で釣りをすると、貴重なものが釣れるぞ。

シルバーキー 3
釣り人の渓流

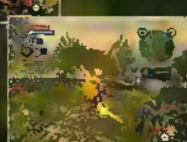
小屋の北側で釣りをすると、シルバーキーを入手できる。周囲に波紋は4つあり、100G、労働者のヒゲ、ムーンフィッシュを釣ることができる。


↑右から2番目の波紋がシルバーキーの釣り場だ。

果樹園への護衛
見晴らしの丘

見晴らしの丘に出現する商人に話しかけるとクエストがスタート。前金として125G受け取り、無傷で送り届ければ375Gとジェットがもらえる。大いなる森の入り口に入った直後、背後から山賊が出現する場所だけ要注意だ。


⬅大いなる森の入り口に入った直後、背後から山賊が出現する。ここだけ注意。


➡極悪人を目指すなら、前金を受け取って殺してしまうのもあり。残虐非道だ。

シルバーキー 4
果樹園

東側の桟橋の上から釣りを行うと、シルバーキーが釣れる。また、西側の水たまりではヒットポイントエリクサーが釣れるので、忘れないように。


↑シルバーキーは引きが強く、ばらしやすい。

シルバーキー 5
大いなる森の湖

大いなる森の入り口から大いなる森の湖に入ると、北側に壊れた橋がある。その行き止まりにシルバーキーが落ちている。通り抜けるまえに回収しよう。


↑用事がないので、見逃しやすい。寄り道も重要。

シルバー宝箱
大いなる森の湖

シルバーキーを5個持っていると開けることができる宝箱。シルバーキーは残るので、心配する必要はない。中にはヒットポイントエリクサーが入っている。すぐ飲んでしまうのが吉。

入手アイテム　ヒットポイントエリクサー


↑最初のシルバー宝箱。シルバーキーは消費されないのでご安心を。

シルバーキー 6
ギルドの森

さしたるイベントもないので忘れがちだが、ギルドの森の南側にある池で釣りを行うとシルバーキーが釣れる。波紋の場所を確認して釣り上げよう。


↑訓練以外で来ることがないので、見逃しやすい!

Mini Quest
ホブ退治コンテスト
果樹園

果樹園を荒らすホブたち。ウィスパーが関われば、なんでも勝負!

果樹園で暴れているホブを退治するクエスト。ウィスパーとの対決になっており、ウィスパーより数多くホブを倒さなければ、クエスト失敗となってしまう。ホブはなかなか手強く、もたついているとウィスパーにリードされてしまう。弓攻撃やマルチストライクなど、ガードされない攻撃で一気に倒そう。フォースプッシュで、ウィスパーの邪魔をすることもできる。このタイミングでは難しいクエストなので、強くなってから再挑戦してもいい。


↑ホブはかなりの強敵。ガードされない弓やウィルを使っていこう。


↑ウィスパーの狙っているホブを横取りするのも、作戦のひとつだ。

Extra Quest
山賊のキャンプ
大いなる森の渓谷

通行料を取っている山賊たち。商人のため、自分のために排除だ。

渓谷を通ろうとすると、山賊が通行料を取っている。払うのも悔しいので退治しよう。北側に山賊の首領たちがくつろいでいる。首領を倒すと山賊たちは逃げ出すので、経験値を稼ぐなら首領は最後に倒そう。キャンプ周辺からは多くのアイテムが回収できるぞ。


↑山賊はガードが固いので、弓やウィルを駆使しよう。

デーモン扉
大いなる森の渓谷

こうしよう。もし、おまえが凶悪と呼ぶにふさわしい男であれば、この扉を開けてやろう。

モラル値を最大まで下げるか、扉の前でひよこを10匹食べることで扉が開く。ひよこは暗い森のキャンプと、その周辺の商人から買える。見つけたら購入しよう。ウェローのビックハンマーは序盤で手に入る強力な武器だ。

入手アイテム ウェローのビックハンマー



↑ひよこ10匹の踊り食い。モラル値を最大まで下げなくても、開けることができる。

Core Quest
商人の護衛
暗い森の入り口

山賊、バルバリンも棲む森。商人を無事に送り届けられるのか？

ふたりの商人を無事にバロウフィールドまで送り届けるのがクエスト内容。商人が全滅してしまうとクエスト失敗なので、周囲の人間の体力を回復するスペル、ヒールライフがあると安心だ。

道中で注意するのは、暗い森の湖に出現する山賊たち。商人を優先的に狙ってくるので、商人たちを離れた場所に待機させておき、先行して山賊をおびき出して各個撃破しよう。暗い森の川では、アーストロールが出現する。接近戦ならば範囲攻撃だけを横ロールで回避し、つぎの攻撃までの隙に攻撃を加えよう。遠距離戦ならば岩石攻撃をロールで回避し、弓を撃ち込めばいい。倒せばバロウフィールドに到着だ。



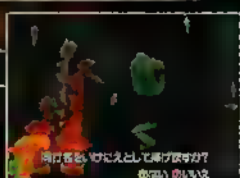
↑山賊は商人に向かって走ってゆく。商人に群がる山賊を優先的に倒すようにしよう。



↑アーストロールの攻撃はガード不能。攻撃を横ロールで回避し、その隙に攻撃だ。

傷ついた商人
暗い森の入り口

商人の護衛スタート直後、傷ついた商人が同行を求めてくる。連れて行くと3人目の商人となるのだが、この商人には秘密がある。古代のカリスゲートの橋を渡ったあたりで、商人はバルバリンに変身してしまうのだ。銀のオーグメントがない状態では、かなりの強敵。ガードも固いので、離れながら弓で攻撃するのがいいだろう。



↑悪に染まるなら、スコーム礼拝堂に生贄としてささげるのも手。



↑バルバリンは攻撃力、防御力ともに強力。弓で攻撃がオススメだ。

デーモン扉
ローズコテージ

出会ったばかりじゃ、扉を開けないことにしてるんだ。何度も裏切られてきたからな。

この扉を開けるのは、扉に対してギフトアイテムを使用すればいい。バウアーストーンで購入したチョコレートがあれば、それがいちばん安上がりだ。入手できる光のウィルスーツ式は、好感度を一気に上昇させるお洒落着だ。

入手アイテム 光のウィルスーツ一式



↑使用するギフトアイテムの値段は関係ない。事前にチョコレートを購入しておこう。

シルバーキー 7
ローズコテージ

家の脇にある円形の花壇の中心を掘ると、シルバーキーが入手できる。掘れる場所ではクイックアクションにシャベルアイコンが表示されるぞ。



↑シャベルはバウアーストーン（南）で購入。

シルバーキー 8
暗い森の湖

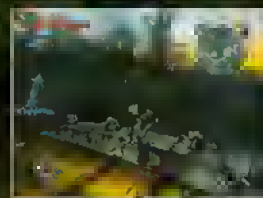
暗い森の湖の真ん中に、小さな穴の空いた縦長の岩がある。穴の中心を弓矢で射ると、シルバーキーが落ちてくる。穴は主観視点で狙い撃とう。



↑撃つとカギが落ちてくる。回収を忘れずに。

シルバーキー 9
古代のカリスゲート

西側の橋の上で、北東を向いて釣りをするとシルバーキーが釣れる。橋の上での釣りポイントは1カ所だけなので、クイックアクションに注目しよう。



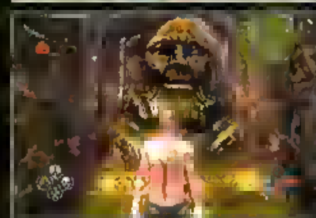
↑橋の上を通るときは、アイコンに注目すること。

デーモン扉
バロウフィールド

ああ、またか、また、貧相なやつが財宝を狙ってやってきたな。おまえの細っこい体はいただけん。もっと肉をつけてこい。

扉を開けるには、パーソナリティの体型を太りすぎにしなければならない。確実な方法は、骨付き肉を28個用意し、扉の前で一気食いすることだ。体型は時間の経過で戻ってしまうので、一気に太らせるのがいいだろう。

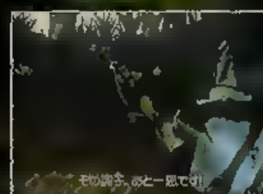
入手アイテム ウィルマスターエリクサー



↑骨付き肉28個の一気食い。ぷっくりとお腹がでるが、時間で戻るのでご安心を。

シルバーキー 10
グレイ邸の廃墟

グレイ邸廃墟の奥にある、デーモン扉脇の池で釣りをすると、シルバーキーが釣れる。水面の波紋を目印に、竿を投げ込むように釣りをはじめよう。



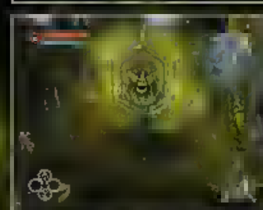
↑シルバーキーの釣り上げは、魚に比べて難しい。

デーモン扉
グレイ邸の廃墟

一般人はお断りだ。立派な肩書きの、金持ちの女を妻にめとるんだな。

このデーモン扉は、今回の攻略範囲では開けることができない。物語の後半で、ある条件を満たすことで開けることができるようになるのだ。

入手アイテム ？？？

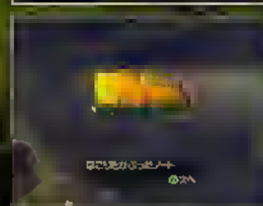


↑今回は開けることが不可能。次回の攻略で！

シルバー宝箱
グレイ邸の廃墟

グレイ邸廃墟の2階には、シルバーキー10個で開くシルバー宝箱がある。しかし、グレイ邸は進入するとアンデッドが出現し、すべて倒さないと脱出できないようになっている。階段を利用して1匹ずつ集中して攻撃しよう。

入手アイテム 尖鋭のオーグメント



↑グレイ邸では、宝箱以外に多くの情報が手に入るぞ。

Core Quest
メイズの新情報
オークベール

メイズが謎の預言者の情報を入手した。オークベールへ急げ！


←相手は元英雄のツインブレード。強敵に違いない。

オークベール村に入ると、少年時代の惨劇が脳裏に浮かぶ。辛い回想が終わったら、メイズの待つパブ前で話を聞こう。メイズの情報によると、盲目の預言者が山賊のキャンプに居るらしい。彼女なら、事件のことや姉の行方など、なにか情報を持っているようだ。

Mini Quest
ゴーストパイレーツの財宝
ローズコテージ

本クエストにはシャベルが必要。バウアーストーン（南）で購入。

海岸で海賊の霊から話を聞いたら、南西の海岸へ。桟橋の脇に掘れるポイントがあるので500Gを掘り出し、海岸に居る女性に渡そう。再度海賊に話しかけると、メモリアルガーデンに財宝が隠してあるという情報を聞ける。石造の横を掘ると、シルバーキーと黒曜石のグレートアックスが手に入る。

クエスト成立までの手順


↑1：南東の海岸で海賊の霊と話す。2：南西の海岸の桟橋横を掘る。3：海岸の女性と話し、財宝を渡す。4：海賊の霊と話す。5：メモリアルガーデンで石造横を掘り、財宝を入手する。

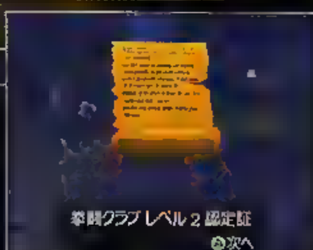
シルバーキー 11
メモリアルガーデン

ゴーストパイレーツの財宝の報酬としてメモリアルガーデンの石造横を掘ろう。黒曜石のグレートアックスとともにシルバーキーが手に入るぞ。


←クエストをクリアーしないと掘り返せない。

拳闘クラブ
オークベール

夜中にパブ横の倉庫へ向かうと、拳闘クラブが開催されている。レベル1認定証と50Gあれば参加可能だ。基本的な攻略法は変わらないが、受けるダメージが増加している。ガードを固め、相手の攻撃に合わせて横ロールを使用し、背後を取るように行動しよう。



↑5人勝ち抜けばレベル2認定証が手に入る。つぎはツインブレードのキャンプだ。

デーモン扉
暗い森の沼地

警告するぞ、旅の者。この扉は、最も戦闘に長けた者にのみ、開かれる。

扉の挑戦を受けると、ホブが出現。小型ホブ×4が2回、中型ホブ×4、魔法ホブ×4、赤ホブ×4と5セットを全滅させる必要がある。最後の赤ホブが強敵なので、エリアいっぱいを使い、逃げながら弓で戦うのがオススメだ。

入手アイテム　闇のウィルスーツ一式


↑赤ホブはガード不能技を持ち、ガードも固い強敵。強くなってから挑むのが理想だ。

Mini Quest
ホブの洞窟
ローズコテージ

危険な洞窟から少年を救出するため、洞窟の奥深くへ潜入せよ。

ローズコテージで六角形のカギを手に入れたら、ホブの洞窟へ入ろう。正面部屋内のホブを倒し、盗賊を救出。盗賊はあとで役立つので、連れて奥を目指そう。中央の間に進むと、目的の少年がニンフによって捕らわれている。ここで盗賊を差し出せば、ニンフと戦わずにすむ。倒すならば、ニンフの攻撃した直後の隙を狙って、弓をメインに攻撃しよう。帰り道の難関は、ホブの洞窟入り口。大量のホブが少年に襲いかかるのでヒールライフを忘れずに。



←盗賊を連れて行くと、のちのち役に立ってくれる。


→ニンフは攻撃直後にしかダメージを与えられない。


←帰り道は少年の体力に注意。ヒールライフは必須だ。

Ans 1　盗賊を捧げない

捧げないとニンフが襲ってくる。階段の狭い場所を利用し、ホブを1体ずつ仕留めながら全滅させよう。ニンフは最後に残すこと。

Ans 2　盗賊を捧げる

捧げるとニンフは襲ってこない。すぐさま外に向かってもいい。

最後の選択は？

脱出すると盗賊から報酬の300Gを求められる。渡さないを選ぶと盗賊と戦闘になり、約束を破ったことでモラル値も低下する。選択は君の自由だ。

シルバー宝箱
洞窟の貯蔵庫（ホブの洞窟）

洞窟の貯蔵庫にあるシルバー宝箱は、シルバーキー5個で開けることができる。この部屋では魔法ホブが厄介なので、優先的に倒すように立ち回ろう。中身のウィルマスターエリクサーは、すぐに飲んでしまうのが得策だ。

入手アイテム　ウィルマスターエリクサー


←魔法ホブが厄介な存在。優先的に狙うように動こう。

シルバーキー 12
中央の間（ホブの洞窟）

中央の間の北側に、キノコが円形を描くように生えている場所がある。中心を掘ると、シルバーキーを発掘。


←すべての敵を倒してから、ゆっくりとキノコを捜そう。シャベルを忘れずに。

デーモン扉
大いなる森の洞窟

もっと連続ヒットを見せてもらわんことには、この扉は開けられんな。

扉を開けるには、コンボ表示を14以上にした状態で話す必要がある。条件を満たすには、フォースフィールドと黒曜石のグレートアックスなどの強力な武器が必須。ホブの洞窟の大広間からコンボをスタートさせ、洞窟の入り口、大いなる森の洞窟前の敵までコンボをつなげれば条件を満たすはずだ。ブルータネのカトラスは非常に強力。

入手アイテム　ブルータネのカトラス


←強力な武器とフォースフィールドは必須。大広間からコンボをつなげるのだ。


→外に出たときに10コンボを維持していればクリアー目前。何度も挑戦だ。

Core Quest

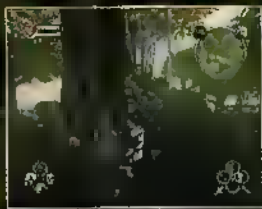
山賊の預言者

崖上の道

オークベールの海岸から、ツインブレードのキャンプを目指す！

Part 1 崖上の門を目指す

崖上の道にいる3人の見張りをやり過ごして門へ入るのが最初の手順だ。見張りに見つかると戦闘が発生し、門を閉められてしまうが、一定時間で再び見張りが補充される。"するさ"を最低1回でもレベルアップしておけば、だいぶ見つかりにくくなるぞ。



←3人の巡回ルートを見極めて、門まで近づけ。

Ans 1 死角を抜ける

一度見つかって倒したあとに、南西の岩の陰へ。ここで補充兵をやり過ごして門へ入ると楽だぞ。



←そばの樽に入っているアイテムもついでに取っておこう。

Ans 2 無音の射手

遠方から弓で攻撃し、一撃で仕留めるか気絶させれば、その見張りには気づかれることはない。



←遠距離からひとりずつ弓で倒しながら進んでもオーケー。

Part 2 キャンプへの潜入

門を抜けると山賊たちが群れる廃道へ。この先にあるツインブレードのキャンプへつながる門は、山賊の姿をした者しか通すわけにはいかないという。山賊スタイルのコスチュームを入手するのが廃道での目的だ。多数の山賊と戦うので回復アイテムは多めに。



←敵が多いので残り体力には十分注意しよう。

山賊スタイルを集めよう

5種類の装備品はいずれも宝箱に入っている。アイテムの種類と入手場所は、右マップのとおりだ。襲ってくる山賊はとにかく数が多いので、ブロック中心にじっくり数を減らしていこう。このとき、事前に弓を撃ち込んでおくと効果的だ。すべての装備品を手に入れたら、着替えて西の門番に話しかければ奥へ通してくれる。西の高台にあるリザレクトポーションも忘れずに。



装備品一覧

1	2	3	4	5
山賊のバンダナ	山賊のグローブ	山賊のシャツ	山賊のズボン	山賊のブーツ
				

シルバーキー 13

ツインブレードのキャンプ

南の宝箱そば、赤い花で囲まれたエリアを掘ると入手できる。水際を突っ切るので少々見つけにくい場所だ。



←宝箱からは500ゴールド、樽からは古のウィルポーションなどが手に入る。

Part 3 通行証を手に入れろ

ここからは元の装備に着替えても山賊が襲ってくることはない。臨戦態勢で臨む必要はなく、ショップもあるのでひと安心。アイテムを揃えておこう。

キャンプでの目的は、通行証を手に入れ、さらに奥地にある精鋭部隊のキャンプへ侵入すること。通行証を持っているキャラクターはふたりいるぞ。

Ans 1 スポットアディションに勝利する

パブでゲームに勝てば通行証をゲット。再度勝てばツインブレードのフィギュアもくれる。スロータイムを活用しよう。



←1ゴールドでチャレンジできる。これが正攻法か。

Ans 2 ゲームマスターを殺して奪う

パブのゲームマスターを殺せば通行証を落とす。モラルは多少下がってしまうが、ある意味もっとも簡単な方法。



←ある程度時間が経てば、ゲームマスターは復活する。

Ans 3 山賊から買う（奪う）

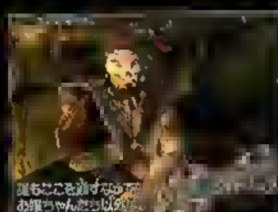
パブ西側のくぼみにいる山賊に話しかけると、1000ゴールドで買わないかと持ちかけてくる。殺して奪うことも可能。



←戦闘が発生。これがもっとも心が（懐も）痛まない？

Part 4 エリートのキャンプで陽動作戦

ツインブレードの本拠地は目と鼻の先、というところまでついに侵入。しかし、ツインブレードはパーティーの準備中で門を通ることができない。精鋭部隊のキャンプで騒ぎを起こし、強引に門を開かせるべく行動を開始する。



←ちょっとやそっとでは開けてくれそうにない。

Ans 1 ロデリックに頼む

南東では怪しげな暗殺者たちがたむろしている。彼らの代表者であるロデリックに2000ゴールドを支払えば、門を開けてくれる。

Ans 2 人質を救出する

南西の見張りを倒して鍵を奪い、囚われた村娘を逃がすと門が開く。このほか、大量の山賊を倒した場合も開かせることが可能。

Part 5 ツインブレードとの戦い

テントに入ると、ツインブレードとの戦闘。拳を地面に突き刺したあとに、背後へ回って攻撃しよう。これをていねいにくり返せばいい。剣を振り回す攻撃はブロックできないので、タイミングよくロールでかわすこと。



←この隙が攻撃のチャンス。正面からの攻撃は弾かれるので注意。

拳闘クラブ

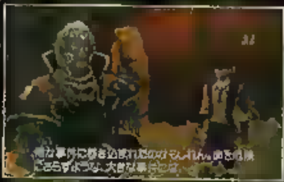
精鋭部隊のキャンプ

精鋭部隊キャンプ北西側の空き地には、見慣れた円形のリングがある。ここが第3の拳闘クラブだ。勝利できれば拳闘クラブレベル3認定証を入手。



←基本的にやることはこれまでと同じ。クラブの活動時間は深夜～明け方だ。

Core Quest
メイズの頼み
英雄ギルド
ツインブレードキャンプでの衝撃的な再会。物語は急展開していく。


←話を聞いたらすぐに魔の森へ向かえばオーケー。クエストカードを受け取る必要はない。

英雄ギルドに戻り、メイズに会いに行こう。ギルド南部の塔2階へ向かえばいい。話を聞くと、メイズの古い友人が魔の森で行方不明になったという。その消息をつかむクエストを直々に依頼してきた。ゲートで魔の森へ。

Core Quest
行方不明の考古学者
魔の森の巨石
つねに霧深く陽の差さない魔の森。エクストラクエストもふたつ発生。

ゲートに入るなりバルバリンがお出迎え。ゲートそばとアヴォ寺院横にはリザレクトポーション、巨石には黒曜石のグレートハンマーとメイルガントレットがあるのでしっかり回収。ロックトロールは無視してオーケー。魔の森の巨石のデーモン扉を開くのが最終目的だ。答えはアヴォ寺院そばの男にルビーを渡せば聞くことができる。

ⓈⒾⓉⒽのアナグラム

4つの巨石に刻まれた文字、これを決まった順番に攻撃すれば扉が開く。ローラー作戦で気長に解くこともできるが……。


←失敗だと基本は何も起きないが、こんな事態に陥ることも。

デーモン扉
魔の森の巨石

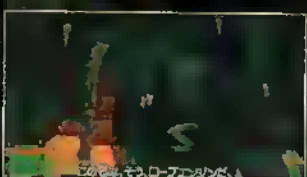
わしの秘密の名を知る者にしかこの扉は開けぬ。魔法の石を叩いて名をつづれ。

ほとんどのデーモン扉はゲームの進行上関係ないが、ここだけは例外。悪魔の名前はコンボに関連した言葉だ。

入手アイテム　メイルレギンス、リザレクトポーションほか


←棚や本棚も調べよう。サファイア、ルビー、遠吠えのタトゥーなどがある。

Extra Quest
スコーム礼拝堂
スコーム礼拝堂
スコーム礼拝堂で祈りを捧げれば、さらなる悪が手に入るという。

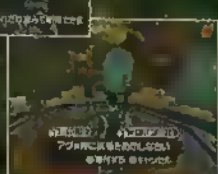

←生贄に捧げるたびにメッセージが変化。若い女が好まれるようだ。

"商人の護衛"の時点で足を運ぶことができるスコーム礼拝堂。同行者を連れて行き、生贄に捧げることで少しずつ悪に染まっていく。スコーム神を満足させることができれば、絶対的な悪の力を宿した報酬が手に入るという。

Extra Quest
アヴォ寺院
アヴォ寺院
寺院の神官はしきりに献金を勧めてくる。報われる日は来るのか？

スコーム礼拝堂が悪ならアヴォ寺院は光、その意味では対となるエクストラクエストだが、ひたすら献金を求める神というのは、どうにも胡散臭さをぬぐえない。献金するとモラルが上昇するメリットはあるが、ちょっとやそっとでは神の恵みは受けられないようだ。ケチケチせずに、太っ腹なところを見せるといいことがあるかも。

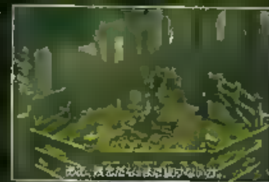

←献金額が多ければ多いほど、上昇するモラル値も高くなる。


→地獄の沙汰も金しだい。悪から善への転向にも活用できる。

Extra Quest
ジャイアント・フーの剣
アヴォ寺院
アヴォ寺院の近くに突き立てられた伝説の剣。抜ける者は現れるか。

アヴォ寺院南の小道を進んだ先に、何やら人だかりができている。彼らはかわるがわる突き刺さった剣を抜こうとしているが、ピクリとも動かない。つぎなる挑戦者は、知名度もそこそこに上がってきたギルドの若手英雄候補。しかし、初めて訪れた時点で抜けることは決してないだろう。鍛錬を積み、力をつけてから再び挑戦してみよう。なお、話を聞かずに周囲の男たちを殺してしまうと、リストに表示されない。ここのキャラたちは復活もしないので気をつけよう（遂行は可能）。


←伝説の勇者が愛用していた剣。いかにも強そうだ。


→もし引き抜ければ強力な武器になりそうだが、そう簡単にはいかない。

シルバーキー *14*
魔の森の巨石

デーモン扉の正面にある池のなかには、すでにおなじみの波紋が立つ場所がある。ここで釣りをすれば、14個目のシルバーキーをゲットできる。


←池の中央付近まで入っていって釣りをしよう。

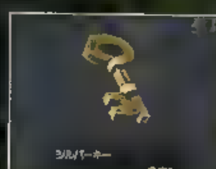
シルバーキー *15*
魔の森の湖

クエストついでに、アヴォ寺院の東にある湖まで足を運んでみよう。赤く光る悪魔の石像そばへ行くとシャベルアイコンが出現。ここを掘ろう。

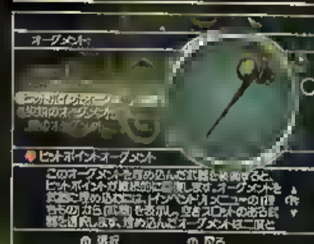

←石像付近では偉そうな口ヒゲなども手に入る。

シルバー宝箱
魔の森の巨石

魔の森の湖でシルバーキーが15個に。考古学者が隠れていた洞窟へ戻ってシルバー宝箱を開けてみよう。自動回復するオーグメントが入手できる。


←クエストクリアーまえにシルバーキーを取っておき、デーモン扉を開けてもいい。

入手アイテム　ヒットポイントオーグメント

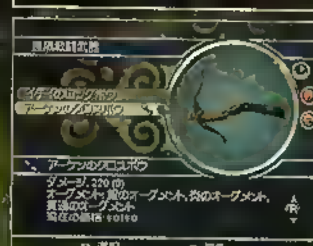

↑装着するとヒットポイントが自動回復。これがあればヒールライフなしでも安心。回復薬を節約できる便利なオーグメントだ。

シルバー宝箱
暗い森の湖

シルバーキー15個で開く宝箱は暗い森の湖にもひとつある。バロウフィールドへ飛んで取りに行こう。途中の敵は無視して走り抜けてしまうといい。


←宝箱は東側の小川沿いにある。周辺の山賊やホブは邪魔なのでさきに倒しておこう。

入手アイテム　アーケンのクロスボウ


↑ダメージが220もある最強のクロスボウ。オーグメントも3つ装備可能。遠隔戦闘でのダメージ効率が大幅にアップするぞ！

Core Quest

ホワイトバルバリン

ノットホール村

ノットホール村の人々が悩まされているバルバリン討伐に向かえ。

ギルドでクエストカードを受け取ったら、行方不明の考古学者と同様のルートを経由して魔の森の湖→ノットホール村へ移動。魔の森の湖には炎のオーグメントがある。また、湖の波紋ではウィルマスターエリクサーが釣れるので必ずゲットしておこう。



⬅魔の森の湖を南へ移動する。釣りも忘れずに。

Part 1 門前のバルバリンを5匹倒せ

バルバリンスレイヤーを失った村では、バルバリンが出現すると門を締め切ってしまう。門に入れず助けを求める村人をバルバリンが襲撃している場面に出くわす。急いで全滅させよう。



⬅1匹倒すたびに不気味な角笛の音とともに新手が出現する。

Part 2 ホワイトバルバリン戦①

村へ入るや否や、ホワイトバルバリンが押し入ってきた。休む間もなくいきなり戦闘になる。10回攻撃を当てると東の倉庫方面へ逃げていく。攻撃力が高いのでブロック重視で戦おう。

アサシンラッシュが有効



⬅アサシンラッシュで背後に回れば、一気に10回攻撃可能だ。

Part 3 ホワイトバルバリン戦②

村長の勧めで、かつてホワイトバルバリンに殺された戦士の妻を訪ねていく。南西の丘にある家へ向かうと、再びホワイトバルバリンの襲撃。さきほどと同様、10回攻撃を加えると逃げていく。やがて判明するホワイトバルバリンの正体。銀のオーグメントを入手。

銀のオーグメントの効果

銀のオーグメントの効果は以下のとおり。バルバリンとアンデッドに絶大な効果がある。近接武器にすぐに装着しよう。

VSバルバリン、アンデッド	DM1.5倍
VSホワイトバルバリン	DM　5倍

Part 4 ホワイトバルバリン戦③

東の倉庫にホワイトバルバリンが三たび出現。衛兵に追い立てられながらこちらに向かってくる。5回攻撃すると村から退散し、魔の森へ逃げていく。村をひと回りしたらすぐに追跡だ。



⬅ここまでの戦いではどれだけ攻撃を加えてもホワイトバルバリンを倒すことはできない。

Part 5 最終決戦～凱旋

いよいよ決着のとき。魔の森の湖へ行くと、ホワイトバルバリンと最後の戦いが始まる。基本はこれまでどおりの戦いかたでオーケーだが、残り体力に応じて4回バルバリンを召喚するので、エンフレイムなどの範囲攻撃を併用して戦おう。ホワイトバルバリンを倒しても呼び寄せたバルバリンは消えないので、全滅させるまで気を抜かないように。ホワイトバルバリンの頭をゲットして、村へ戻ればクリアーだ。



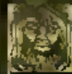
⬅最初は一対一で戦えるが、遠吠えのたびにバルバリンが追加される。



➡増援の数もじょじょに増える。囲まれたらエンフレイムで一掃しよう。

デーモン扉

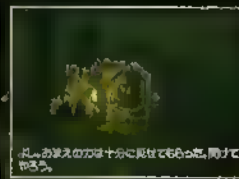
ノットホール村



その矢でわしの顔に傷をつけることができたら、扉を開けてやろう。

遠隔攻撃で一定以上のダメージを与えれば扉は開く。アーケンのクロスボウを最大溜めで撃てば楽勝だ。

入手アイテム　ヒットポイントエリクサー



⬅宝箱の中身はヒットポイントエリクサー。入手したら即飲もう。

シルバーキー 16

ノットホール村

南の売家とその東の民家のあいだにある細い路地の奥に、植物で囲まれた円形のエリアがある。この中心をシャベルで掘ればシルバーキーをゲット。



⬅奥まった場所にあるので見落とさないよう注意。

拳闘クラブ

ノットホール村

第4の拳闘クラブはノットホール村にある。中央部東のくぼみになったエリアにリングがあるのですぐにわかるだろう。クリアーすればレベル4に。



⬅ノットホール村の村長が拳闘クラブのボスだ。

村人(山賊)の頼み

魔の森の巨石

善の場合は脅迫された村人、悪の場合は山賊が現れ、それぞれついていくと山賊、商人と戦闘。クリアーすればリザレクトポーションなどをゲット。



⬆面倒なら、無視して通り過ぎてもいい。

Extra Quest

英雄フィギュア

バウアーストーン（南）

各地のミニゲームで入手できる英雄のフィギュアをすべて集めよう。

バウアーストーン（南）を走り回っている子供のそばへ近づくと自動的に発生するこのクエストは、アルビオンの英雄たちのフィギュアを集めるのが目的だ。多くのフィギュアはパブのミニゲームに勝利できれば手に入るぞ。

スロータイムで楽勝！



⬅スロータイムを使えばいくつかのゲームが楽になる。

サンダーのフィギュア



場　所：アリーナ
入手方法：盗みor購入
アリーナ内のショップで買うか展示品を盗むしかない。

ブライアローズのフィギュア



場　所：バウアーストーン（南）
入手方法：ペアーズ
カードをペアにする神経衰弱。35秒以内にクリアーで入手。

ツインブレードのフィギュア



場　所：ツインブレードのキャンプ
入手方法：スポットアディション
増えたオブジェを当てる。賞品をもらうには好タイムが必要。

ウィスパーのフィギュア



場　所：オークベール
入手方法：コインゴルフ
コインを円形のエリアまで弾く。高スコアクリアーで入手できる。

スカーレットローブのフィギュア



場　所：ノットホール
入手方法：カードソーティング
小さい順にカードを取る。規定タイム以下でのクリアーが必要。

メイズのフィギュア



場　所：？？？
入手方法：ショップ　ハベニー
コインを弾いてスコアを競うゲーム。クリアーでオーケー。

Core Quest

アリーナ

アリーナ

バルバリン退治の功績を買われ、各地の猛者が集うアリーナへ出場。

魔の森のアリーナで開催される大会に出場し、優勝するのがこのクエストの目的だ。一度アリーナに入ると、クリアーするかリタイアしない限りほかのエリアに戻れなくなるので、事前の準備はしっかりと。アリーナでしか手に入らないアイテムもあるので、万一のためにセーブもしておきたい。



←富と名誉をかけ、闘技場で全9戦を戦い抜く。

事前の準備

❶ ゴールドを稼いでおく

アリーナ限定の商品は、デーモン扉やクエストクリアーのためにも必要。2万ゴールドくらい用意しておくのが理想的。

❷ 盗みを覚えておく

アリーナ内での盗みは失敗してもお咎めなし。ずるさレベルを3以上に鍛えて、盗むアクションを習得しておこう。

❸ 回復アイテムを買い込む

アイテムはアリーナでも買えるが、十分な量を売っているとは限らない。ポーションや食べ物を事前に買い込んでおこう。

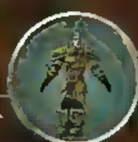
このタイミングでしか入手できないアイテム

右の2種類のアイテムは、アリーナ内でしか手に入らない。必ずクエスト遂行中に手に入れよう。1戦ごとに品揃えや盗めるアイテムも変わるので、全部入手できるまで連続戦闘は行わずに戻るようにすること。



サンダーのフィギュア

←盗むか購入。悪だと戦闘まえは販売しない。



光のプレートシリーズ

←アーマーなど行商人からも買えるものも。

連続戦闘で賞金アップ

戦闘が終わるたびに控え室に戻ってアイテム購入の機会が与えられるが、休まずに連続で戦い続ければ賞金がアップしていく。上記のアイテムをすべて入手し終わったら、休まずに戦い続けよう。



←最初はたった100ゴールドだが、最終的に1万ゴールドにもなる。

1	100G
2	500G
3	1000G
4	2000G
5	3000G
6	5000G
7	8000G
8	10000G

第1戦 ワスプ×4Group

1戦目の相手はワスプの群れ。1回の攻撃で倒せるので苦戦することはないはず。エンフレイムで一掃するもよし。ときおりウィルポーション、ゴールドを落とすので見落とさないように。4回全滅させればクリアーだ。

第2戦 ホブ×4Group

おつぎはホブ軍団。全滅させるたびにグレードが上がり、最後は最強の赤ホブが登場する。どのグループにも魔法攻撃を仕掛けるホブが2体混じる。こいつらをさきに倒そう。ゴールドのほかに、魚や骨付き肉も落とす。

第3戦 バルバリン×4Group

第3戦からはウィスパーが加勢に加わる。相手はバルバリン。グループの構成は3匹、5匹、5匹+ホワイト、6匹+ホワイト2匹の順。ホワイトは体力が多いのであと回しにしよう。骨付き肉やウィルポーションを落とすぞ。



←ウィスパーが倒した敵はオーブを落とさない。スペルで葬ろう!

第4戦 アンデッド×4Group

グレイ邸の廃墟に登場したアンデッドが4戦目の相手。動きは遅いものの、武器攻撃をブロックできないので先手必勝で攻撃。銀のオーグメント付きの武器ならサクサク倒せる。ゴールドとウィルポーションを落とす。

第5戦 ブラックハンドギャング×4Group

第5戦は山賊連中。ガードが固く、離れると弓を撃つので、ブロックにスペル、フラッシュムーブの使いかたが重要。何度も戦ってきた敵だが油断は禁物だ。ゴールドのほかに各ポーション、ひよこ、骨付き肉も落とすぞ。

第6戦 アーストロール×2

闘技場の両端に出現する。すばやく片方の背後へ回り込み、トロールの攻撃に合わせてロールで回避。つぎの攻撃が来るまで切り続けよう。このくり返しでオーケー。倒すとルビーかウィルポーションのどちらかを落とす。



←端に移動し、目の前のトロールを2体目の飛び道具の盾に使う。

第7戦 ロックトロール×2

アーストロールとの違いは、攻撃後の状態。周囲に岩の壁を作り出し弾かれる。このとき左右に押し出されるともう1体の岩投げを食らう可能性があるので注意。急いで移動して盾に使える位置へ。倒したあとも判定あり。



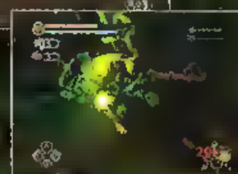
←耐久力も段違いに高い。落とすアイテムはアーストロールと同じ。

第8戦 キングスコーピオン

攻撃範囲が広く、かつあらゆる攻撃がブロック不能なので、基本は走りとロールで逃げ回る。緑色に光り始めたら攻撃のチャンスだ。長い溜めのあとに尻尾を地面に突き刺す攻撃が来るので、溜め中にまず武器で攻撃。突き刺しをタイミングよくロールでかわし、硬直したら再度攻撃をくり返す。残り体力が約6割、約2割になったときに地面に潜ってザコのサソリを大量にばらまくので、範囲攻撃で一掃しよう。



←攻撃力が高いので回復アイテムは惜しまずガブ飲み。



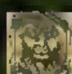
←このモーションを見たら攻撃開始。ひたすら切れ。

最終戦 ウィスパー

大ボスのキングスコーピオン戦のあとに、ウィスパーとの戦闘がある。体力を減らすと、ツインブレード戦同様に殺すか去るかの選択になる。殺せば1万ゴールドを獲得できるが、周囲の人々の反応は冷めたものに……。



←基本はギルドの訓練時と同じ。すぐに離脱するので深追い禁物。

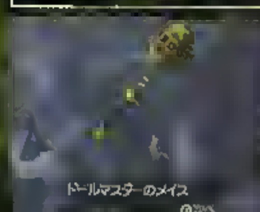


デーモン扉 廃道

知らん顔だな。一人は勇敢な騎士。それから邪悪な魔法使い。最後は悪党、山賊だ。

光のプレートスーツ、闇のウィルスーツ、山賊スタイルの順に着替えて話しかける。光のプレートシリーズはアリーナで入手しておく。

入手アイテム ドールマスターのメイス



←ダメージ135を誇る最強のメイス。ぜひ入手したい。

Living-Guide

Fable 生活大全

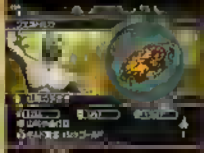
冒険だけじゃない『Fable』界のCOOLな生き様を見よ！

戦いに明け暮れる人生……RPGとは得てしてそんなもんだが、ルーチンワークに空しさを感じる人もいるはず。人それぞれに幸せのカタチはあるもんだ。アルビオン生活の疑問を一問一答でお答え！

Fame 名声を高めるには？

名声とはすなわち有名度。スゴイ英雄になるために必要極まる素養ではあるが、必ずしも善人のみが有するものではない。ここ、モラルと勘違いしやすいので厳・重・注・意！ 稀代の連続殺人犯も、スコームも真っ青の罰金カンスト野郎も、こと名声に関してはいたずらに高いはずだ。クエストや戦闘を続けていれば勝手に上がるので、上げかたはあまり悩まなくてもいい。拳闘クラブで負けるとか、一部下がる行為もあるけどNE！

クエストのクリアー



↑クエスト達成でドカッと上昇。ボーナスもつく。

敵（人）を倒す



↑化け物はもちろん、行商人や村人でもアップ。

トロフィー自慢



↑かざすと見せびらかしミニゲームがスタート！

Morals モラルが変化する行動は？

善悪のゆらぎを敏感に察知して変動するのがモラル。心の在りようを映し出す，神の視点が判断した道徳観念の絶対評価と言えましょう。いいことをすればアップ、悪いことをすればダウンと単純明快な構図になっています。いくつか例を挙げてみたので参考に。モンスターを倒すと勝手に上がるので、悪党は村人で相殺。ホブもハチも村人も，命は皆平等なのです。



←最底辺を維持するなら（敵との）戦闘も控えねばならじ。

犯罪行為とモラルマイナス値	
暴行	-1～-3
動物虐待	-2 or -5
器物破損	-5
窃盗	-5
殺人	-10 or -14

Theft 盗みが成功する秘訣は？

ずるさレベル3で覚える盗みは，店頭に置かれた展示品をパクるという，スリルいや危険に満ちた犯罪行為。見つかりゃお縄，うまくトンズラこいても前科は消えねえってえ寸法だ。盗みを働くときはミニマップ上の目ン玉アイコンに瞠目。これが視線の数を示している。まぶたが閉じていれば注目度は薄いってことだ。位置取りが重要。



➡人目につきやすいブツをいただいてこそ真の盗人。リスクはつきものだ。

ウォッチャーアイに注目



←店主をやっちまうと異次元の力が働き、商品が瞬時に消えるので要注意だ。

カメラ移動も忘れずに

Marriage 結婚までの手順を教えて

人生の墓場、もとい第二の人生の始まりといえる結婚生活もぜひ堪能したい。クエストをムリムリ進めれば、気づけば村じゅうハートだらけ（男も）。気に入った娘がいたら以下の手順で夫婦の契りをかわそう。新婚旅行は処刑台の森→首切りの丘→スコーム礼拝堂でキマリ！ そしてつぎの生贄を（違）。



↑プレゼントに指輪、マイホームと、結婚するには何かと物入りなのです。

❶好感度・名声を上げる

タトゥーや髪型、装備品などで好感度は大きく変わります。モラルもあまり低くならないように気をつけましょう。名声はクエストをガンガンこなせばよろし。



❷ギフトや口説きで落とす

社交アクションやプレゼントで気を引きましょう。口説きに成功すると同行させることができるようになりますよ。プレゼントは同じものを渡し続けては×。



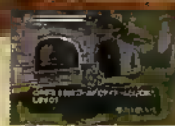
❸結婚指輪をプレゼント

ハートマークが最大になると結婚指輪をねだられます。ゴールインまであとひと息。うっかりまがい物を渡すと100年の恋もいっぺんに冷めますのでご注意を。



❹マイホームを購入

一家の主たるもの，ついの住処を持ってこそ一人前です。財政事情と相談して，手ごろな売家を購入しましょう。財布の紐は自分が握っておくのが吉。



❺連れて行く

奥さんに天使の輪が発生すれば甘～い新婚生活の始まりです。予算に応じて改築したり，トロフィーを飾るなどして、明るく楽しい家庭を築いていきましょう。



Real Estate 不動産で稼げるって本当？

思いっきり稼げます。ことは単純，手に入れた家を賃貸に出せばよいのです。いわゆる不労所得ってヤツですね。ただ，この方法は集金間隔が非常に緩慢なので，大きな財を成すには時間がかかります。元手は必要になりますが，家の賃値と売値は同じことを利用して，トロフィーを飾って転売，をくり返せば短時間でドーンと稼ぐことが可能です。え？ 売家が少ない？ フフ，そんなときは作ってしまえばいいのですよ，無人の家を。

謎の大量失踪事件（自作自演）



←住む人がいなくなった家は空になるわけで……。

夢の家賃生活



➡貸し家にすれば，家賃でウッハリ。

飛び出せFable塾

ドキワク シナリオリプレイ ～風雲編～

人間、誰しも避けられない戦いがある――それが、受験であったり近所のスーパーのバーゲンであったり、会社の金を着服してまで臨んだ競馬であったりと、大小の差こそあれ、避けられないっつーか負けるとヤバイ戦いが人生には待っているのである。

今回シナリオリプレイでは、善と悪の英雄が、避けられない運命の戦いに臨むことになる。ふたりの英雄はその戦いに何を見出し、そしてどういう結末を辿ることになるのであろうか？

このゲームならではと言えるダイナミックな運命の分岐を、野次馬根性で覗き見……いやさ、じっくりと読み進めていただきたい。

加えて、ゲーム全体を覆う大きな謎も、徐々にその全容を見せていくことになる。幼少のころ、オークベールの村で山賊に襲われた主人公。果たして、それは偶然だったのか？ そして、未だ知られぬ母の消息は――？ 「そりゃないっスよご隠居様！」と、某お調子ものも腰を抜かすほどに予想外な展開が待つ今回のシナリオリプレイ、立ち読みすると悪の属性値が増えるので、買って家で読もう！

善 物語の核心へと！



↑主人公を待つ意外過ぎる宿命！ 不気味なキーパーソンも登場！

悪 極道まっしぐら



↑相変わらずのイビルマインドで、今回も前科をもりもりと増やす！

Good Side Story

正義の英雄・マタギアン物語



山賊のキャンプで姉のテレサと再会したが、姉はその後行方不明に。ノットホール村でホワイトバルバリンとの激闘を経て、彼を待っていたつぎなる試練は……？

Profile

彼の名はプセルス・マタギアン。正義の英雄を目指してアルビオンを旅するグッドルキングガイ。



↑勝てば賞金と名声が！ 負ければ死体となって退場！ それがアリーナの掟。

正義とは！ 負けられない強き心と、すべてを許す広い心をいうのです！

戦いの殿堂へ

ホワイトバルバリンを討伐して英雄ギルドに戻った私を待っていたのは、"アリーナへの出場要請"でした。「え？ 歌でも歌うんですか？ まいったなあハハ」と照れる私に向けられる、ギルドマスターの冷たい目。

わ、わかってますよ、アリーナっつーのは、屈強の戦士たちが集うコロシアムでしょ？ そんなところに行って私に何をしろと……。

周囲の話を総合すると、暇に飽いてる一般民衆を楽しませるのも英雄の務めとのこと。芸人と英雄の差に若干のグレーゾーンを感じつつ、私はアリーナへと向かいしました。

そこに集っていたのは大方の見解どおり、"俺たち、荒くれです"という空気を体中から発散させている猛者たちでした。

どうやら我々は、アリーナ側が用意した敵を民衆の前で打ち倒していき、観客を熱狂させなくてはならないようです。賞金も入るとはいえ、命の保障はないマジモンの試合を見せねばならないのです。いきなり下っ腹が痛くなったので、早退していいですか先生？ などと挙手しようとした瞬間、私の名前が呼ばれてしまいました。果たして生きて帰れるのか……。



←殺戮に熱狂する観客たち。英雄なら、期待に応えねば！

Evil Side Story

悪の暴君・ビッペレーヌ物語



触るもの皆傷つける、血気盛んな肉青年。このまま英雄ギルドを卒業したばかりだと思っていたら、もう25歳を越えてました（ゲーム内年齢）。もちろん税金は未納。

Profile

彼の名はビッペレーヌⅢ世。村を襲った盗賊をバニッシュするために明日なき暴走をくり返す。

飲む！ 打つ！ 狩る（？）！の極道三原則を食らえ！

アリーナの死斗

ノットホールで白バルをブチのめしてギルドに帰ってきた俺様に、つぎなる依頼が舞い込んだ。"アリーナ"に出場して、英雄としての力量を示せという内容だ。うっそ？ それってマジありっていうか～（ギャル調）。それって合法的に相手を屠ることができるんでしょ？ むしろ出ます、出させれ。

と言う訳で、ポジティブ蒙昧愚な俺様は、負けた際のことなぞいっさい考えず、勢い込んでアリーナへと赴いた。

手ぐすねひいて出場を待っていると、ついに俺様の出番がやってきた！ ダークヒーロー・ビッペレーヌ様の輝かしいデビューの日がやってきたぜ！

ワスプ、ホブの群れを指先ひとつでダウンさせながら迎えた3回戦、そこで登場したのは、同期生のウィスパー。ふたりで力をあわせて戦えっつーことだが、足引っ張るんじゃねえぞ！

激闘の末、キングスコーピオンを倒した俺たちの前に現れたのは、英雄の中の英雄と言われているブレードジャックだった。ブレ公は「勝者はひとり。どちらか生き残ったほうだ」なる提案を持ちかけてきたのだが……。

そんな提案に従うことはないというウィスパーだが、何事も中途半端はよくないよね。最後までやらなきゃ。

てなわけで、俺様はウィスパーと容赦なく死闘をくり広げ、ついに栄えあるアリーナのチャンピオンの座へと収まったのだった！ シャー！



←そんなこと言って、賞金を山分けする気か!? 許さんぜよ～！

母の秘密

アリーナで待ち受けていたのは、想像を絶する戦い。少しでも気を抜くと、そのまま彼岸行きになるような死闘の連続でした。しかし、その窮地を救ってくれたのが、ギルドの同期生のウィスパーでした。

私は彼女と力をあわせて、キングスコーピオンを葬ることに成功します。激闘を制したと思ったのも束の間、そこに現れたのは伝説の英雄・ブレードジャックでした。彼は、私とウィスパーを戦わせ、勝ったほうをアリーナの勝者と認めると告げました。

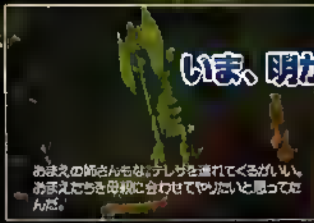
しかし、同期生であるウィスパーをこの手にかけることなどできはしません。私たちは模擬戦を見せて、その場をやり過ごすことに成功しました。

その後私は、アリーナの広間で衝撃の事実を知ります。

なんと！ 私の母はカリスマ英雄で、スカーレットローブと呼ばれていたバルバリンハンターだったのです。

ふつう、こういう場合、父親のほうが英雄だった……というパターンが多いのではないかと思いますが、父はただのキコリ。母こそが元英雄だったのです。それを家族に教えてないのもどーかと思いつつ、私はアリーナをあとにしました。そしてその直後、私は消息不明だった姉から、グレイ邸の廃墟へ来いと連絡を受けたのです。

いま、明かされる──唐突なる家系のヒミツ！



↑ブレードジャックの口から聞かされた、衝撃の真実。さらわれた母が生きていたのだ！



↑在りし日の母。返り血でローブは真紅に染まっていたという。

考古学者を追って

姉のテレサと再会した私は、彼女から衝撃の事実を聞かされます。

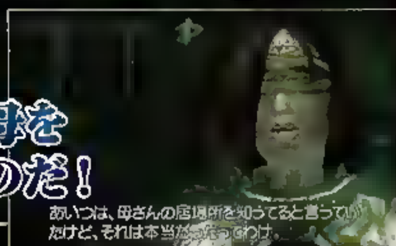
山賊が私たちの村を襲ったのは偶然ではなく、母の存在と、その力を受け継いでいるであろう私と姉が狙いだったと。しかも、その背後にいたのは、先ほどアリーナで言葉を交わしたブレードジャックだという「ああ、やっぱり怪しいと思ってたんだ」的な事実！

姉はさらに告げます。行方はおろか、生死すら定かではない母・スカーレットローブも、どこかで生きていると。

手がかりを掴むためには、とある考古学者の力が必要だと姉から告げられた私は、新たなる旅立ちに臨みます！

行方不明の母を見つけ出すのだ！

↓母は生きていた！ ここから、物語は意外な方向性へ！



正義オススメ！サブイベント

善行値が溜まってしかも賞金ももらえる。そんな虫のいい話が転がってるわけ……って、意外とありますね。

果樹園で請け負える盗賊退治の"ゴーストのペンダント"や、遭難した男を助ける"ホブの洞窟"などが正義っ子にオススメのミニクエストですね。

ほかにも、正義の徒を標榜するなら、アヴォ寺院への喜捨をされてはいかが？ その際は、ちまちまと少額を寄付するよりも、ドカンと一発・全力投球で寄付したほうがいいことがあるかもしれませんよ。少なくとも、ギャンブルでお金をスッてしまうよりも、世の中のために献金するのが良策です。



↑過ぎたお金を持つことは、身ばかりか心をも重くします。鬼神の如く寄進しましょう。



↑これって運命の出会いって奴!? 危険な香りのする女こそ、俺のワイフに相応しいぜ。

玉の輿大作戦

「ウィスパー、死亡確認！（掠れ声）」を見届けた俺は、大金と名声を手にしてアリーナをあとにした。

その際に、バウワーストーンの市長を務める妖艶な美女、レディーグレーから賞賛の声を寄せられる。ハハハ、まいったなコリャ。しかし、その後ろには、妹を殺されて憤怒の形相で俺を睨む、ボディーガード役のサンダー氏が……。おいおい、俺を恨むのは筋違い。奴に運がなかっただけさ。

このことが縁でレディーグレーにお近づきになった俺は、あるビッグプロジェクトを思いついた。何でも彼女は、最近花婿を捜しているらしい。腕っ節が強くて名声さえあれば、悪党だろうが正義の英雄だろうがかまわないという。ならば、この俺様だって立派な花婿候補じゃねえか？ なんたって、栄えあるアリーナの勝者だからな。レディーグレーと結婚できれば、地位も手に入るわ、持参金もガッポリだわで、ビッグウェーブが来るかも!?

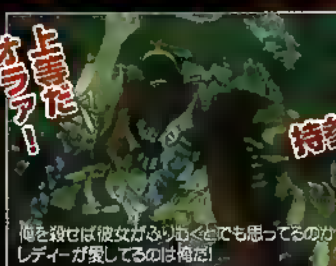
ナウゲッタチャ～ンス！

早速俺は、彼女にお近づき大作戦を開始した。ますは、彼女が好きだという黒いバラを贈り、つぎは「宿無しとつき合うつもりは無いわ」という言に従い、マイホームを購入。

続いて、紛失したペンダントを求めてオークベールの村に。そこでは、墓地でヒソヒソ話をしていたチンピラから情報を盗み聞きし、見事ペンダントを奪回。これで結婚までこぎつけられるかと思いきや、そこに立ちふさがったのは英雄・サンダー。

コワモテの奴も彼女にホの字だという。しかも、妹を殺された恨みも手伝って怒気百倍！ 首切りの丘で果し合いに望んだ俺は、見事これを撃退した。そして、ついにレディーグレーとの結婚をとりつけたのだ！ ヒャホー。

逆玉成功でウハウハ新婚生活!?



↑サンダーとレディーグレーを賭けての決闘！ てめえなんざに負けるかよ！

↓こうして、たんまり持参金が……いやさ、レディーグレーを手に入れることができました。邪魔になったら生贄カナ。



悪漢オススメ！サブイベント

悪党ならばこなしておきたい！ そんなイビルなサブイベントだが、まずは筆頭に挙げられるのがスコーム礼拝堂の生贄イベント。アルビオン各地に存在する同行者を見つけ出し、片っ端から邪神へと捧げていくのさ。

連れて行く人間によって、神官のコメントなども変わるので、どんどん捧げまくって、邪悪なパワーをおすそ分けしてもらおうぜ！

各町や集落で挑戦することができる、ステゴロでの戦闘能力を試す"拳闘クラブ"の認定に励むのも、ワルっぽくていいんじゃねえかな。コブシひとつで天下を盗るのもシビーよ。



↑活きのいい生贄を持っていけば、好感度UP！ 邪神萌えな方は是非に励もう。

ステージ攻略スタート! 本作ならではのアクションを身につけろ!

SPIKEOUT BATTLE STREET

今回は、ストーリーモードの第3章までをくわしく攻略。基本となるテクニックをここでマスターしよう。敵のエリアボス使用条件など、最新情報もバッチリ公開するぞ。

spec / action

- スパイクアウト バトルストリート
- オンラインアクションバトル
- セガ
- セガ
- 発売中（3月24日発売）
- 7140円[税込]
- HDTV、5.1ch
- OP 最大4人 / VC / SR
- 15歳以上
- 10ブロック以上

バトルの基本をマスターして囲まれないように戦え!

闘いかたに慣れないうちは、ついビートボタン連打だけで敵と闘おうとしてしまいがち。それだけでは、複数の敵が集まってくると反撃されてしまう。ここでは敵が群がっているときに有効な、基本戦法をふたつ紹介しよう。ひとつは、シフト移動を駆使したスーパーチャージ攻撃。もうひとつは、ジャブからつかんでジャンプ投げする方法だ。

基本戦法その1 シフト移動からスーパーチャージ攻撃

最大に溜めて出すスーパーチャージ(レベル4)攻撃は、敵を吹っ飛ばす強力な攻撃だ。これをシフト移動しながら、1発ずつぶつけていく。シフト移動するのは、敵に背中を見せないため。後ろ向きになると、敵は積極的に攻撃してくる。シフト移動で正面を向いたまま溜めよう。スーパーチャージ攻撃はモーションに入れば、ジャブを食らっても攻撃が途切れない。そのおかげで、敵が複数まとまっていても、巻き込んで一気に吹っ飛ばせるぞ。



⬆シフト状態でYを押し続けて溜めよう。そのあいだに敵との間合いを慎重に測る。



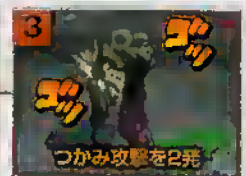
⬆最大に溜めて出すスーパーチャージ攻撃。相打ちを避け、拳の先端をヒットさせる。

基本戦法その2 ジャブつかみからジャンプ投げ

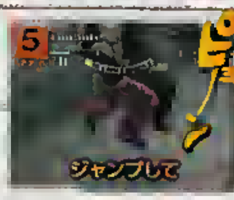
敵の数が多いときは、投げを使って巻き込みながら、1体ずつ確実に仕留めていこう。スムーズにつかむには、ビート攻撃を1～2発当てて接近するといい(写真1、2)。相手の動きが止まるため、確実につかめるはず。つかんだらそのままXボタンを2回押して、つかみ打撃を2発入れる(写真3)。そうしたらYボタンを押して背後に回り込み(写真4)、ジャンプしてXかYボタンを空中で押して投げる(写真5、6)。このジャンプ投げのコンビネーションが、つかみから最大のダメージを与えられるぞ。ただし、特定のボスには受け身をとられることがあるので注意。そのようなボスには、つかみ打撃から通常の投げを使おう。通常投げなら受け身を取られることはない。

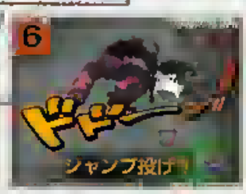












覚えれば必ず役立つ! 無敵時間の知識

プレイヤーが無敵になる瞬間をうまく使えば、確実に反撃に転ずることができる。無敵状態(キャラが点滅する)になるのは、ダウンして起き上がった直後と、アイテムを取った直後。いずれも数秒間しかないが、大逆転のチャンスだ。無敵状態を利用して敵に密着し、つかんでジャンプ投げまでのフルコースをたたきこもう。ボス戦はとくに有効。

起き上がりは無敵



⬆ダウン後の無敵を利用する。ちなみにボスも、たいてい起き上がりは無敵。

アイテム取得直後は無敵



⬆アイテム取得後の無敵も利用できる。タイミングよく取って、敵をつかもう。

特報! ボス使用可能条件&イージーランクの詳細を紹介

驚くべきことに、各エリアのボスが使用できるという情報が飛び込んできた。以下の条件を満たせば、ボスのアンロックが成立するぞ。イージーランクへの、移行と復帰の条件も併せて紹介しよう。

エリアボスでプレイできる!?



⬅ボスはバトルストリートで使えるぞ。

ボスキャラクターアンロック条件

以下のすべての条件を満たして当該エリアをクリアーする

- 難易度設定がノーマル以上(イージー不可)
- ボスの攻撃を一度も食らわない
- ボスに対し、4HITコンボ以上を当てる

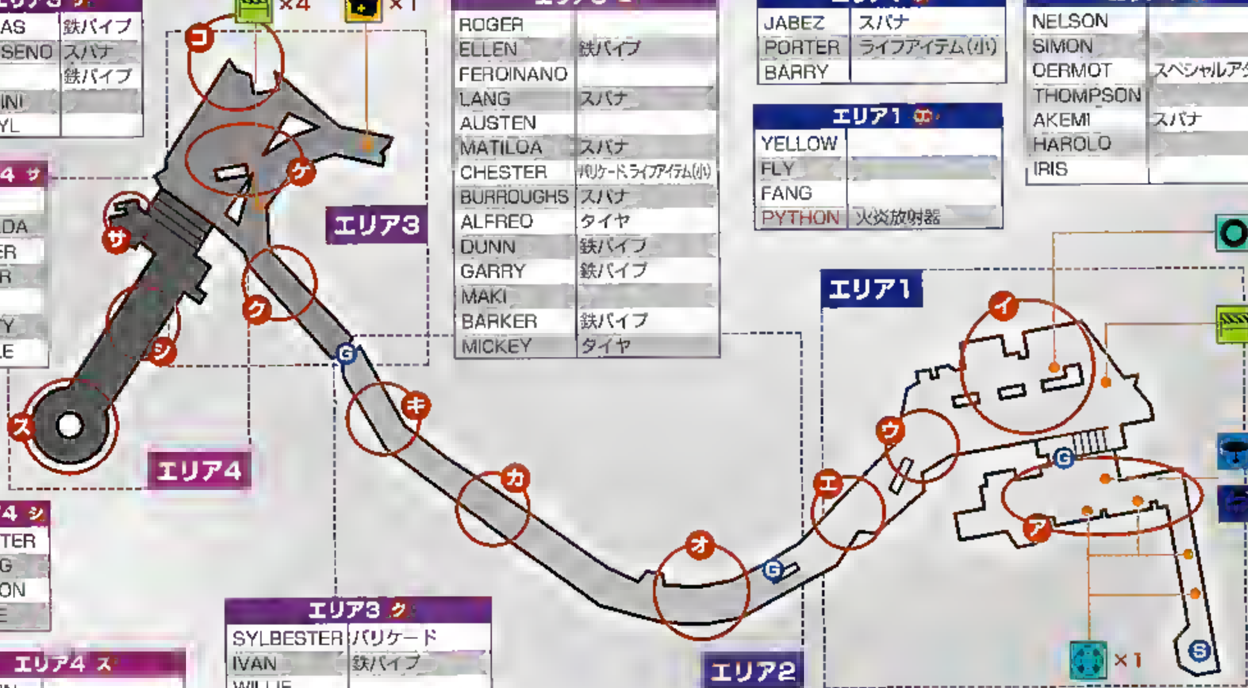
イージーランクへの移行と復帰

- 同じストーリーで2回ゲームオーバーになると選択可能
- いったんイージーになれば、つぎのステージもイージーのまま
- ゲームを再起動するとノーマルに復帰



第1章 再会 SPIKER'S CAMP ～ふ頭から灯台へ～

最1章は敵の攻撃も甘い。近くにいてもさほど攻撃してこないので、ここで基本操作・戦法をしっかり練習しておくこと。ただし最後に出現するボスとザコ軍団は手ごわいので、注意が必要だ。スペシャルアタックを緊急回避に使いながら、スーパーチャージ攻撃で戦っていこう。



エリア3 ケ	
ANTIPAS	鉄パイプ
TOWNSEND	スパナ
HALL	鉄パイプ
MANCINI	
SHERYL	

エリア4 サ
DUNN
MATILDA
KELLER
ROGER
BART
MONTY
NICOLE

エリア3 コ	
ROGER	
ELLEN	鉄パイプ
FERDINAND	
LANG	スパナ
AUSTEN	
MATILDA	スパナ
CHESTER	バリケード,ライフアイテム(小)
BURROUGHS	スパナ
ALFRED	タイヤ
DUNN	鉄パイプ
GARRY	鉄パイプ
MAKI	
BARKER	鉄パイプ
MICKEY	タイヤ

エリア1 ウ	
JABEZ	スパナ
PORTER	ライフアイテム(小)
BARRY	

エリア1 エ	
YELLOW	
FLY	
FANG	
PYTHON	火炎放射器

エリア1 イ	
NELSON	
SIMON	
DERMOT	スペシャルアタック
THOMPSON	
AKEMI	スパナ
HAROLD	
IRIS	

エリア4 シ
CHESTER
LEUNG
NELSON
WILLIE

エリア4 ス	
CALVIN	
AUSTINE	
BURROUGHS	
TOBY	ライフアイテム(中)
HALL	
CLYDE	スペシャルアタック
PHOENIX	

エリア3 ク	
SYLBESTER	バリケード
IVAN	鉄パイプ
WILLIE	

エリア2 キ	
FANG	ライフアイテム(小)
FLY	スペシャルアタック
TIGER	
ANT	

エリア2 カ	
MOSQUITO	鉄パイプ
SCALE	
LOCUST	スパナ,ライフアイテム(小)

エリア2 オ	
GRASSHOPPER	TAIL
ALLIGATOR	CHAMELEON
TORTOISE	TURTLE
CROCODILE	GREEN

エリア1 ア
GRASSHOPPER
ALLIGATOR
MANTIS
CHAMELEON
TURTLE

エリア1 ふ頭

このエリアは、ゲートをはさんでふたつに分かれている。ゲートまではザコが出現するが、弱いのでほぼ問題ない。ゲート以降もザコの強さに大差はないので、いろいろな技をここで試しておこう。このエリアの最後には、火炎放射器を持ったボスが登場する。炎はリーチが長いので、うっかり食らわないように注意。しかしこの炎にはあまり威力はないので、強引に殴りにいってもさほど問題ないはずだ。



←ボスは火炎放射器を使ってくる。しかし食らってもダメージはさほどない。

エリア2 沿岸道路

長い一本道で、ここにはゲートが存在しない。ザコ敵がどんどん出てくるので、小気味よく倒していこう。注意したいのは最後のボス。ときおり光ってから攻撃を仕掛けてくる。この光はボスが無敵になっていることを示し、そのあいだはこちらの攻撃を受け付けない。逃げるしかないので、シフト移動で後ずさりして回避しよう。以降のボスも同じように対処すること。



↑まだまだ弱いが、光る無敵の攻撃を試みてくる。スーパーチャージ攻撃で撃ち抜こう。

エリア3 駐車場

このエリアはボスが登場しないが、ザコが強くなっている。武器を持ったザコが多く登場するのはいやらしい。武器を持ったリーチの長い敵には、X+B同時押しの追い打ち攻撃が役立つ。ビート連打のジャブより遠くから攻撃できるぞ。敵が落とした武器は下方向+A+B同時押しで拾い、A+B同時押しで投げつけよう。武器を持つ敵にうまく当たれば、持っている武器を落とすので戦いやすくなる。



←武器を拾ったら投げつけよう。そうすれば敵に拾われることもない。

エリア4 灯台

ザコを数人倒すとヘリコプターが登場。ボスとザコ軍団が同時に出現する。ここはザコに囲まれないように注意し、スーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばしていこう。灯台のまわりを回るようにして闘えば、ザコに囲まれにくいぞ。敵にダウンさせられたら、起き上がりの無敵時間中にボスをつかんで攻撃しよう。つかみ打撃2発からジャンプ投げを決めるのだ。



↑灯台に沿ってシフト移動で回れば、囲まれずにスーパーチャージ攻撃を当てやすい。

Ⓢ スタート Ⓖ ゲート ライフアイテム(小) バリケード タイヤ うきわ 丸テーブル 椅子

マップ上のア～スは、敵出現位置を記したものです。各表は敵キャラ名(左)とそのキャラが所持しているアイテムです。なお、キャラ名が赤字のものはボスキャラです。

第2章 決意 DIESEL TOWN ～ディーゼルタウン工場地帯～

2章ではジャッカルを操作する。スパイクジュニアと違い、やや攻撃が大振りで、敵をつかみにくいので注意しよう。敵の攻撃も激しくなり、慎重に闘わないと、ボスとの闘いが苦しくなるぞ。シフト移動からのスーパーチャージ攻撃を駆使し、ザコ敵をどんどん吹っ飛ばそう。

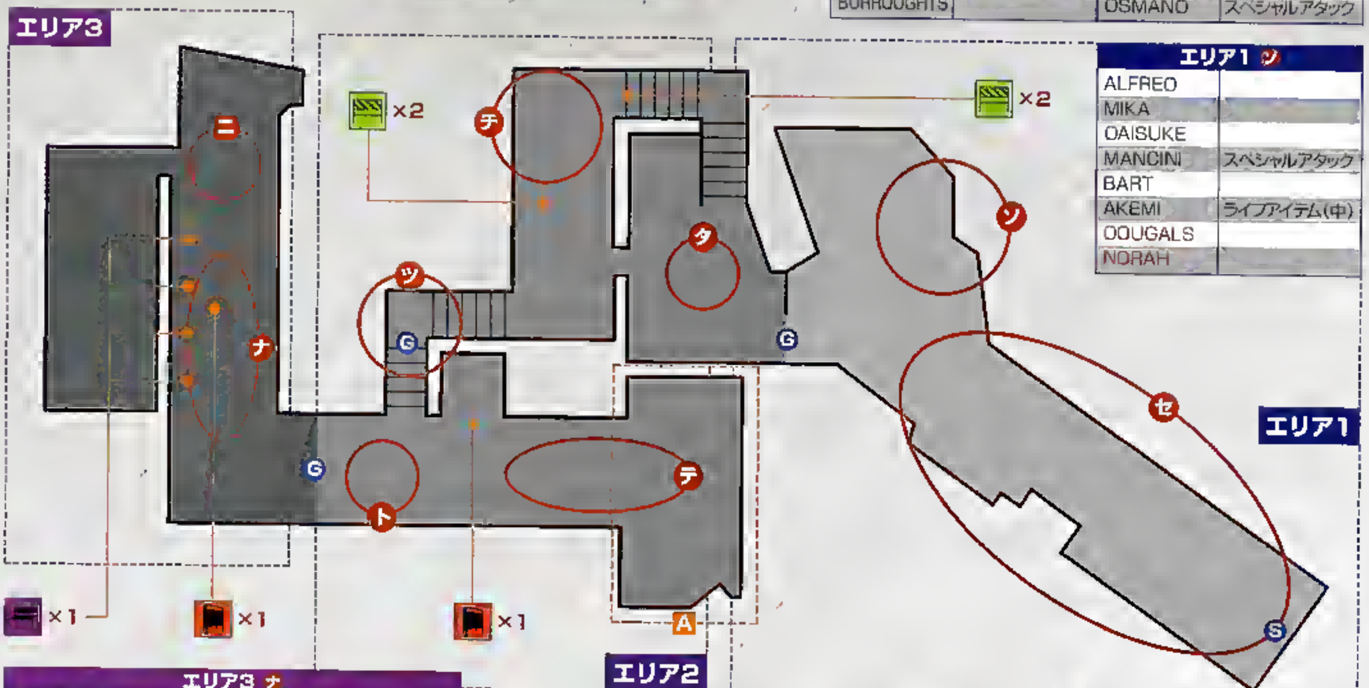
エリア3 ニ	
NOMURAN	ライフアイテム（中）
ABEL	
MCKAY	
JACK	スペシャルアタック
JUSTIN	

エリア2 ツ
HARRISON
SHOJI
WALTON
WRESTLING
YOSHIMITU
ANDERSON
CHARLIE

エリア2 タ
WILLIAMS
HOWELL
EVANS

エリア2 チ
THOMSON
RICK

エリア1 セ			
JAMAD		SYLVESTER	
TOBY		ROGER	
CHESTER	鉄パイプ	AUSTEN	
ARI		TOWNSEND	
LANG		ANTONIO	
JUN		BARKER	
NELSON	ライフアイテム(小)	MICKEY	
BURROUGHTS		OSMANO	スペシャルアタック



エリア1 ソ	
ALFRED	
MIKA	
DAISUKE	
MANCINI	スペシャルアタック
BART	
AKEMI	ライフアイテム(中)
DOUGALS	
NORAH	

エリア3 ナ			
BARNES		BAT	
CHARLES	ハンマー	KARL	
STEIN		HEALY	
REGGIE		KALVAN	
TOM		AMOS	ライフアイテム(中)
HIRO		JENKINSON	
LOU		KAIN	
LLOYD		JEREMY	

エリア2 ト	
WATSON	鉄パイプ
JESSE	スペシャルアタック
ATKINS	鉄パイプ、ライフアイテム(中)
MARTIN	
VICTOR	

エリア2 テ			
GIBSON			
BILL	ライフアイテム（小）		
ARNOLD			
TOMMY		FRANCO	
AKIRA		NICHOLAS	スパナ
JONATHAN		HENRY	
KUGO	鉄パイプ、スペシャルアタック	HIDE	

第1、3章のスパイクジュニアはバランス型



スパイクジュニアは、すべてにバランスがとれたスタイル。とくにジャブが早く、ジャブからのつかみがやりやすいのがいい。スーパーチャージ攻撃のリーチと破壊力も及第点。通常投げが背負い投げなので、敵のいるほうへ投げて巻き込みを狙っていくこともできる。



⬆ジャブが早いので、ジャブつやけん制にとても役立つ。



⬆追い打ち攻撃が当たりやすく、ここからコンボが狙えるぞ。

第2章のジャッカルはパンチがメイン

攻撃が大振りで、ジャブからのつかみがやりにくい。通常の投げは敵を巻き込みにくいので、できるだけジャンプ投げをすること。スーパーチャージ攻撃はリーチ、威力とも高性能。シフト移動から多用しよう。チャージ3攻撃ヒット後の、気絶時間が長いのも特徴。



⬆通常の投げは敵を巻き込んでくれないので注意が必要だ。



⬆スーパーチャージ攻撃は迫力満点。ザコに対して威力を発揮。



Ⓢ スタート Ⓖ ゲート ポスト バリケード ベンチ

マップ上のセ～ニは、敵出現位置を記したものです。各表は敵キャラ名（左）とそのキャラが所持しているアイテムです。なお、キャラ名が赤字のものはボスキャラです。

エリア1 ガソリンスタンドへの道

第2章からはザコ敵の攻撃が激しくなり、攻撃力も高くなっている。油断すると、ザコ敵だけで大幅なダメージを食らってしまうことだろう。とくに複数の敵が一ヵ所に集まっていると危険。ビート連打しているあいだに、ほかの敵に攻撃されてしまうからだ。

そんなときに有効なのが、シフト移動からの最大まで溜めたスーパーチャージ攻撃。この戦法は少し離れた距離から攻撃でき、吹っ飛びに巻き込んでまわりの敵にダメージを与えることができる。敵がばらけて1体ずつになったら、ビート連打などの攻撃を仕掛けていこう。ジャブからつかんでもいいが、この方法はスパイクジュニアより難しいので注意して使っていこう。

ガソリンスタンド付近のザコ敵を倒すとボスが出現する。乱戦にならないように、少し手前で待ちかまえること。



↑シフト移動で間合いを計りながら、MAXまで溜めてスーパーチャージ攻撃を放つ。

VS BOSS 囲まれないように戦え

囲まれないように、ボスとザコの一群を手前の道路におびき出そう。そしてシフト移動で建物に沿って歩くと、敵がほぼ一直線になるはず。並んだところで、スーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばしていく。ボスはスーパーチャージ攻撃をかわす動きをするが、ザコが背後に重なっていればかわさせない。ザコは確実に当たるので、まず敵の数を減らしていく。ボスだけ残ったら、反撃されにくい追い打ち攻撃で飛び込んでチャージレベル2を当てるといい。



↑建物の壁に沿って歩いてチャージ4だ。



↑ダウンさせられたら、無敵時間を利用してボスをつかんでジャンプ投げしよう。

エリア2 立体交差の通路

エリア2-1 階段からゲート

立体交差の通路を進んでいく。ここではザコが3ヵ所に分かれて出現する(マップ上の㋟、㋠、㋡)。このあいだにライフは出現しないので、くれぐれも慎重に。とくに注意するのは、ゲート直前の下り階段。パンチが当たりにくいので、階段では高い位置にいるほうが不利となる。手前の通路まで敵を引き寄せてから闘うこと。



↑下り階段での闘いは危険。必ず手前の通路まで、ザコ敵をおびき寄せて闘うのだ。

エリア2-2 ゲートからボスへ

ゲートを壊すと、ザコ敵が3人ほど出現。このザコを倒すと、ガード下の扉からさらにザコ敵が飛びだしてきて補充される。不意をつかれて攻撃を食らわないように注意すること。基本的に、ここの闘いかたはこれまでと変わらない。ライフアイテムと、スペシャルアタックを出す敵がいるので、確実に回収してボス戦に備えよう。



↑扉から敵が飛びだしてくる。スーパーチャージ攻撃をメインに使いつつ攻撃しよう。

VS BOSS 離れた間合いから追い撃ち攻撃だ

ボスが出現したら、まずガードをくぐって奥の広場(マップ上のA)に進む。するとボスとザコはプレイヤーを追ってこない。ガードより少し手前で待ちかまえているはずだ(写真1)。ギリギリまで近づき、スーパーチャージ攻撃でザコ敵を吹っ飛ばしていこう(写真2)。つかんで投げ、ひとりだけ分断してもいい。ボスが手前にいるなら、スーパーチャージ攻撃だと後退してかわされるので危険。離れた位置から追い打ち攻撃を出し、当たったら着地にチャージレベル2を出す(写真3、4)。ダメージは小さいが確実に当たるので、これをくり返して体力を減らしていく。



↑ガードをくぐれば敵は近づいてこない。



↑ボスには追い打ち攻撃で飛び込もう。



↑シフト移動で近づき、スーパーチャージ攻撃。



↑追い打ち攻撃からチャージレベル2を当てる。

エリア3 バスケットコート前の通路

まず最初に、ザコが4人同時に出現する。これを倒すとさらに4人出現し、つぎにふたり、4人、ふたり補充と、計16人ものザコが立て続けに出現する。そのためたいていの場合、4人近くの敵が固まっているはず。シフト移動からのスーパーチャージ攻撃で、根気よく吹っ飛ばそう。チャージレベル3を直接当てて1～2人を気絶させ、残りのザコと闘うといった戦法も有効だ。ザコの動きが速いので、囲まれないようにうまく立ち回ろう。

また、ハンマーを持った敵には注意すること。最初に攻撃を当てて、ハンマーを落とさせたい。このハンマーは威力はあるが、リーチがさほどない。プレイヤーが使っても、敵攻撃を食らわずに殴り続けるのは難しい。あえて拾う必要はないので、できれば投げつけて消してしまおう。



↑ザコが短いあいだにどんどんと出現する。スーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばそう。

VS BOSS スーパーチャージ攻撃でザコから始末

ボスとともにザコが4人出現する。囲まれないように注意し、チャージ4攻撃でザコからさきに始末しよう。危険を感じたら、ためらわずスペシャルアタックを使うこと。章の最後なので、余らせても意味はない。ザコ敵4人は倒せば補充されないので、ボスとの闘いが楽になる。ライフ回復とスペシャルアイテムも取れるので一石二鳥だ。ボスが1体になったら攻撃をすかし、追い打ち攻撃から直接つかみにいくか、チャージレベル2を狙っていく。



↑積極的にスペシャルアタックを使おう。



↑スーパーチャージ攻撃でザコにダメージを与え、ひとりずつ減らしていく。

第3章 合流

DIESEL TOWN
～下水道からバスケットコートへ～

第3章は再びスパイクジュニアを使用する。第3章は、第2章にもまして難度が上がっているので注意しよう。とくにボス戦は非常に危険だ。ボス1体でも強いのに、ザコがいっしょにやってくるのが問題となる。そこで地形を利用し、ザコをひっかけて分断することを考えよう。

エリア2 ハ		
EWEN	GIULIANO	ライフアイテム(小)
JAIR	JOSHA	
REYNOLDS	EDWARDS	
KEANU	PEREZ	
HADRIAN	CLINT	
JERRY	CARY	
BUDDY	HARRY	
BOAZ	CAREB	ライフアイテム(小)
ALDO	MARLON	
WALTER	ANTHONY	

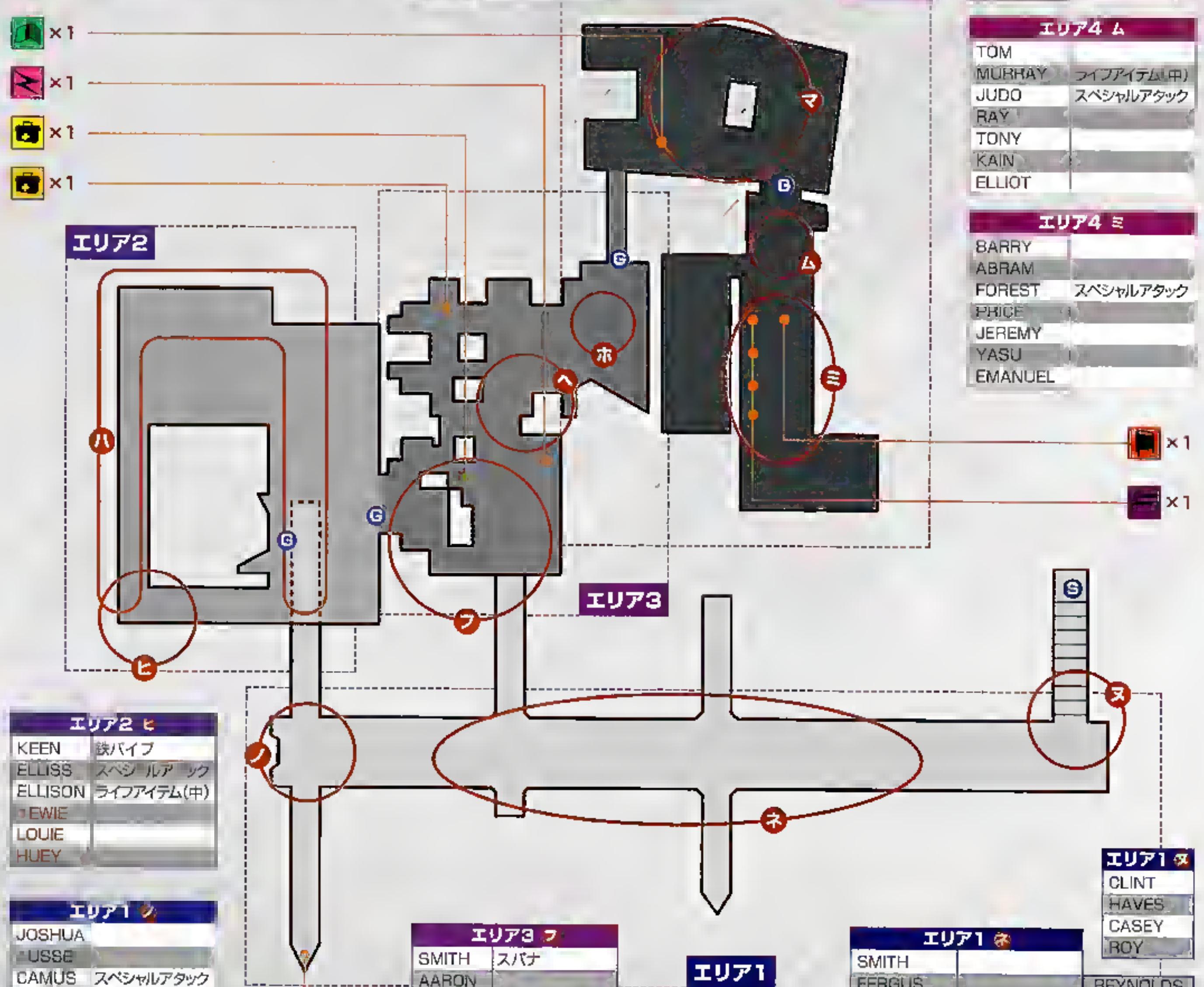
エリア3 ヘ	
SHAW	
CAMUS	
MILTON	
BELLOW	
TURNER	
WEIR	
HAGGIE	ライフアイテム(小)
O.DONELL	
WEIR	
EDWARDS	
JENKINS	

エリア3 ホ	
WRIGHT	スペシャルアタック
CLINT	ライフアイテム( )
CARY	スペシャルアタック
RICE	
GREENFORD	
JOE	
RANDOLPH	

エリア4 マ	
HEALY	
BRUCE	
COWARD	
LOU	
ROB	スパナ
KALLA	ライフアイテム(中)
HENDRICKS	
RITCHIE	
ERNEST	
AMOS	スパナ
KING	

エリア4 ム	
TOM	
MURRAY	ライフアイテム(中)
JUDO	スペシャルアタック
RAY	
TONY	
KAIN	
ELLIOT	

エリア4 ミ	
BARRY	
ABRAM	
FOREST	スペシャルアタック
PRICE	
JEREMY	
YASU	
EMANUEL	



エリア2 ヒ	
KEEN	鉄パイプ
ELLISS	スペシャルアタック
ELLISON	ライフアイテム(中)
LEWIE	
LOUIE	
HUEY	

エリア1 ノ	
JOSHUA	
RUSSE	
CAMUS	スペシャルアタック
MICHIO	
LEVY	
BACKE	
DEAN	
CHERON	スペシャルアタック
HAMILN	ライフアイテム(中)
JOEL	

エリア3 フ	
SMITH	スパナ
AARON	
ELLISS	
BURT	鉄パイプ
DANA	
WALTER	
JACKSON	
HAMILN	
ALDO	

エリア1 ネ		
SMITH		REYNOLDS
FERGUS		DICK
BURT	スパナ	GIBBS
BILLY	鉄パイプ	SAKAE
BACHE		BYRNES
DANA		TAM
THOMPSON		SIMON
BUDDY		CAMUS
GOFF	ライフアイテム(小)	

エリア1 ヌ
CLINT
HAVES
CASEY
ROY

Ⓢ スタート Ⓖ ゲート ポスト ライフアイテム(小) ライフアイテム(中) 金網フェンス ベンチ スペシャルアイテム

マップ上のハ～ムは、敵出現位置を記したものです。各表は敵キャラ名(左)とそのキャラが所持しているアイテムです。なお、キャラ名が赤字のものはボスキャラです。

エリア1 下水道

最初の難関は下り坂の階段だ(マップ上のス)。上にいるほうが不利なため、スタート地点で苦戦を強いられる。ジャブからの投げを駆使して乗りきろう。囲まれそうになったら、強引に階段を降りて下に進んでもいい。敵がまとまってしまっても、平地のほうがはるかに闘いやすいはずだ。

下水道に降りたら、段差の手前で奥からやってくる敵を待ちかまえよう。できるかぎりジャブからの投げで敵を始末したい。スーパーチャージ攻撃だと、相打ちで少しずつ体力を減らされることが多いからだ。しかし敵が3人以上まとまってしまった場合は、スーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばしてバラバラに分散させ、打開すること。


←下水道の段差の手前で待ちかまえ、できるだけひとりずつ相手をしよう。

VS BOSS 攻撃をかわして反撃しよう

まず走ってくるザコを倒そう。ザコが出なくなったら少しずつ壁沿いに進んでいき、通路の奥に潜んでいるボスを反応させる。うまくいけばボスだけをおびき寄せられるはず。ボスと1対1になったら、シフト移動しつつ攻撃を空振りさせる。その隙に近づいてチャージレベル3か4を当てよう。リスクもあるがジャブからつかみを狙ってみてもいい。


←少しずつ近づいて、ボスのみ反応させる。


←チャージレベル3を当てるのが理想。

エリア2 中央広場

フィールド全体は四角く、そのなかに四角い地形が含まれた構造になっている。スタートしたらザコと闘いながら、左手の広いスペースに進もう。ここならザコの発生場所とやや遠いので、少しずつザコの集団と闘うことができる。逃げ場にも困らないはずだ。

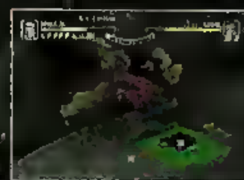
ここもいままでと同様に、シフト移動からのスーパーチャージ攻撃と、ジャブからのつかみを基本として闘っていく。敵が孤立している場合にはジャブからのつかみで、固まっている場合はスーパーチャージ攻撃が基本。ボスはマップ上のヒの場所に出現する。そこで最後のザコと闘うときは、この場所と地形をはさんだ離れた場所に位置するように、くれぐれも心がけよう。


←できれば広いスペースで闘おう。狭い通路だと逃げ場を失い危険だ。

VS BOSS 3人を分断してひとりずつ闘う

出現するボスは3人。ボス出現ポイントと地形をはさんで反対側に位置しておく。そして3体を地形に引っかけて分断。1体ずつおびき寄せよう。そうしたら追い打ち攻撃でダウンさせる。このボスは起き上がり無敵がないので、ダウン後はジャブからつかめるぞ。通常投げは押し潰されるので注意。つかみ攻撃からジャンプ投げで仕留めること。


←ボスの分断が非常に大きなポイントとなる。


←投げるときは必ずジャンプ投げをしよう。

エリア3 倉庫

倉庫の中には木箱のようなものが積まれ、迷路のようになっている。とくに最初の地点(マップ上のフ)は袋小路になっていることもあり、囲まれやすいので注意が必要だ。ジャブからのつかみで対処していくが、囲まれたら迷わずスペシャルアタックを使おう。ザコが吹っ飛んだら、その隙に広い場所へとすぐに逃げること。

最初にスパナや鉄パイプを持つ敵が出現するが、この武器が地面に落ちていると危険。あとから来た敵が拾って使うことがある。敵がいなくなった隙に、投げて消しておこう。また、このエリアにはライフが2ヵ所に置いてある。木箱の積み重なった上にある中ライフを見逃すな。


←狭い通路で逃げ場を失うことが多い。くれぐれも油断しないように。

VS BOSS ザコがいるときはスーパーチャージ攻撃で蹴散らせ

シフト移動状態で待ち、ボスの攻撃を空振りさせる。その直後に近づいてジャブからつかみ、つかみ打撃×2から背負い投げをしよう。ザコが寄ってきたら、スーパーチャージ攻撃で追い返すこと。木箱の並んだ地形を利用して敵を一直線に並べ、うまくボスを巻き込んでいく。ボスの連続裏拳の攻撃は、スーパーチャージ攻撃で打ち勝つことができるぞ。

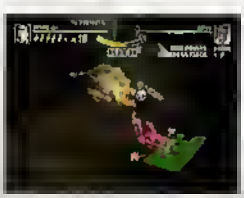

←攻撃を空振りさせてジャブからつかむ。


←ザコが寄ってきたら、スーパーチャージ攻撃。

エリア4 ガード下~バスケットコート前

このエリアはゲートをはさんで、ガード下、バスケットコート前のふたつに分かれる。ガード下では、エリアスタート時にけ飛ばした金網を拾えることに注目。リーチが長いので、この金網の攻撃はなかなか有効だ。ここでザコをすべて倒すと、身体の大きい敵が出現。この敵はボス扱いではないが、ビート連打にひるまないで突進してくる。ダウンさせられるスーパーチャージ攻撃のみで闘っていくといい。

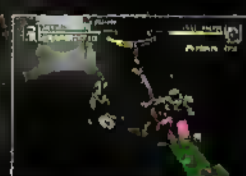
バスケットコートでは、7人のザコと闘うことになる。ザコは画面上に2~3人しか出ないので、さほど難しくないはずだ。ただしこの場所ではライフ回復が出ないので、ダメージを負わないよう慎重に闘いたいところだ。


←大柄なKINGは、スーパーチャージ攻撃を使って吹っ飛ばしていくといい。

VS BOSS 溜め込んだスペシャルを有効活用

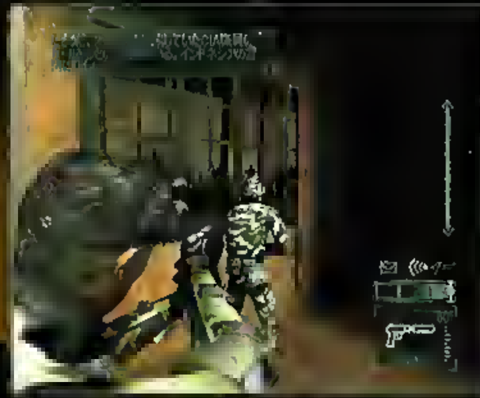
ボスのほか、ザコが4人同時に出現する。ザコはやられるとふたりまで補充されるのでやっかいだ。スーパーチャージ攻撃で、少しずつザコを倒していこう。ザコとともにボスも巻き込むのが理想的。危なくなったら、スペシャルストックをガンガン使ってダメージを与えていこう。ボスと1対1になったら追い打ち攻撃からチャージレベル2を使っていく。


←スーパーチャージ攻撃でザコもろとも攻撃。


←スペシャルアタックを使いまくろう。

発売間近! 潜入捜査の魅力を総ざらい!!





TOM CLANCY'S スプリンターセル パンドラトゥモロー

発売日が目前に迫った今回は、ゲームの楽しみどころやミッションの見どころ、Xbox版だけにしかないマルチプレイヤーモードと、本作の魅力を一挙に紹介。さらに、開発メンバーへのインタビューも掲載と、充実の内容でお届けするぞ!

spec action

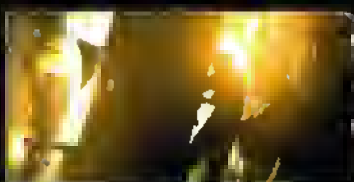
トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ステルスアクション
ユービーアイソフト	ユービーアイソフト
4月7日発売予定	7140円[税込]
HDTV(D2)、5.1ch	1人 / 最大4人
OP 最大4人 DL VC SR	15歳以上
463ブロック	—

大使館占領事件の裏に隠れた陰謀を暴け!!

2006年。東ティモールへのアメリカ軍駐留に反感を持つゲリラ軍により、アメリカ大使館が占拠された。国家安全保障局は、機密情報を回収すべく、最強エージェントのサム・フィッシャーを召還。しかし、この事件は大いなる危機の始まりでしかなかったのだ……。



←深夜の大使館前に不審なトラックが現れる。車内には大量のダイナマイトが積まれていた!



↑急発進したトラックは、警備たちをものともせず大使館に突入し、大爆発を引き起こした。

スハディ・サドノの目的とは!?



↑←ゲリラ部隊のリーダー、スハディ・サドノがゆっくりと姿を現す。大使館を襲撃したゲリラ部隊は、大使館員たちをつぎつぎに殺害し始めたのだった!

物語に密接に関わる人物たち

ここでは、主人公のサム・フィッシャーを始めとして、物語に大きな影響を与えることになる中心人物たちを紹介していく。物語の序盤では、ノーマン・ソスはCIAリストに名前があるため、敵か味方かはっきりしない。

合衆国国家安全保障局

サム・フィッシャー



↑本作の主人公。潜入専門の特殊部隊のなかでも、抜群の能力を誇る。

アーヴィン・ランバート



↑フィッシャーの直属の上司に当たる男。ときには非情な命令を下すこともある。

CIA要員?

ノーマン・ソス



↑テロリストと関係するがCIA要員としても登録されている謎多き男。彼も潜入任務を!?

テロリスト集団リーダー

スハディ・サドノ



↑アメリカ大使館占拠事件を起こしたゲリラ部隊、"ダラ・ダン・ドア"を率いている。

前作からのファンも納得の進化を遂げた『スプリンターセル』

アクションや武器を駆使して敵地に単独潜入し、敵に見つからないように情報収集などの任務を遂行する——。そんな類を見ない本格派ステルスアクション『スプリンターセル』。本作は『2』の名を冠していないが、追加・洗練された要素は多く、内容は完全な新作。その進化したポイントを見ていこう。

トム・クランシー氏によるリアルなストーリー構成

『レッドオクトーバーを追え』を始め、現代社会に迫る危機をリアルに描くベストセラー軍事小説作家、トム・クランシー氏。彼の監修により、明日のニュースで見てもおかしくないほどにリアリティーのある展開が待ち受ける。



⬆ミッションとミッションの合間には、ニュース番組を模したデモが流れ、雰囲気を盛り上げる。

目的はひとつ、遂行方法は無数!!

ミッションには必ず特定の目的があり、それを達成して脱出することでステージクリアーとなり、物語が進んでいく。だが、それを遂行する際の手順はプレイヤーの自由。たとえば、立ちはだかる敵への対処方法。ガジェットを使って無力化させてもいいし、別の場所へ巡回に行くのを待つ方法も考えられる。プレイヤーの数だけ任務遂行方法がある。それが「スプリンターセル」なのだ。


⬆もちろん、敵をすべて始末するのもオーケーだが、潜入がバレる危険も大きくなるぞ。

多彩なアクションを使い分けろ!

抜群の運動能力を誇るフィッシャーは、全部で40種類にも及ぶアクションを習得している。それらひとつひとつの特性を覚え、使いこなすことが任務成功への近道。もちろん、前作にはなかったアクションも追加されている。

ぶら下がり～攻撃

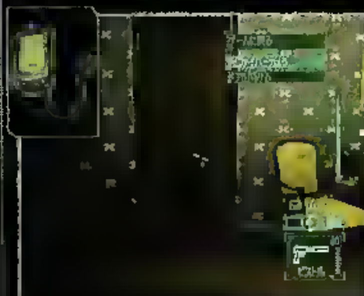
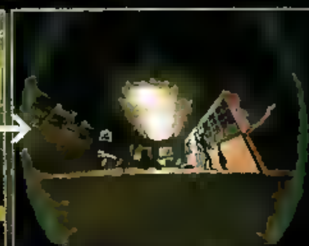

⬆パイプなどに手、または足でぶら下がった状態からも銃をかまえられるようになった。

壁に隠れたまま攻撃する


⬆壁から覗き込み、手だけを出して銃で狙う。当然、敵に接近されると見つかってしまう。

使いやすく洗練されたガジェットを活用

ガジェットとは、武器やアイテムの総称。完全な新作こそないものの、前作ではいちいち選択画面を開かないと使えなかった光ファイバーカメラやピッキングツールなどの操作性を改良。使用感や機能性が向上している。



⬅⬆今作ではガジェットを装備し直さなくても光ファイバーカメラで扉の奥をのぞき込める。

Xbox版限定! 極限の緊張感を味わえるマルチプレイヤーモード!

MULTIPLAYER MODE

銃撃戦だけでなく、潜入独特の緊張感も味わえる本作のマルチプレイヤーモード。最大4人のプレイヤーがスパイ(潜入側)と傭兵(防衛側)のチームに分かれ、3つのモードで対戦。各チーム専用のガジェットやビジョンモードを駆使して勝利せよ!



中和モード
危険なウィルス、ND133Kの容器を見つけ出して無力化するのだ。

妨害モード
ND133Kの容器付近にモデムを設置し、一定時間耐えて妨害する。

奪取モード
ND133Kの容器を回収し、脱出ポイントまで運び出すのが目的。

マルチプレイヤーモードは本編の内容を補完!

すべてのルールで登場するND133Kは、本編に出てくるウィルス兵器と同一のもの。このモードでは、本編で語られない別部隊の活躍が描かれているのだ。


⬅本編でフィッシャーが回収するウィルス兵器は、ふたつのみ。

スパイチーム

SPY TEAM

基本システムは本編と同様だが、壁を蹴って宙返りするなど、傭兵に追い詰められても対処可能なアクションが追加されている。所持ガジェットは相手を殺害することなく、被害を最小限に止められるものが多い。

電撃銃

相手に電流を流し、一定時間行動不能にできる。だが無闇に使うと、自分の居場所を知らせることになるぞ。


⬅⬆殺傷能力はないが、隠れるのに十分な時間は拘束できる。

チャフグレネード

監視カメラなどの電子機器にダメージを与えられる、潜入には欠かせないグレネードの一種だ。人間には無効。

⬇耳をすまして移動し、監視カメラの音が聞こえたら、これを使っておきたい。



傭兵チーム

MERCENARY TEAM

一人称視点で行動するため、プレイ感覚はFPSに近い。敵を探知、始末するためのガジェットが多く、画面上には監視カメラなどに映った敵の情報が随時流れ込んでくるぞ。

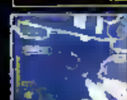
EMFビジョン


⬅電子機器を探知できるビジョン。スパイがゴーグルなどを利用すると、それが白く表示される。

目標マーカー


⬅赤いレーザーを照射し、狙いをつけやすくする。敵にレーザーが当たると、そのプレイヤー名を表示。

追跡装置


⬅動く物体の周囲にフレームを表示し、強調するビジョン。移動するスパイを発見するのに有用。

トーチライト


⬅光量は少なめだが、暗闇に潜むスパイを発見するのには欠かせないライト。基本的には常用したい。

スナイパーゴーグル


⬅敵をズームアップして狙いをつけやすくする。EMFビジョンなどとも併用可能な便利な装備。

世界各国を股に掛ける任務の見どころを紹介!

本作の大きな目的は、サドノによる合衆国での大規模テロを阻止すること。ただ、サドノはある"保険"をかけており、拘束できない状況にある。ここでは,サドノの目論みが判明するまでの、ミッションの見どころを紹介しよう。



➡恐るべきサドノの計画とは？ トム・クランシーならではのリアルなストーリー展開が冴える!

任務中はこまめに情報を収集しよう!

敵勢力の状況や重要人物に関する情報、閉じた扉の暗証番号まで……。ステージの各所では、さまざまな"情報"を入手できる。より円滑に任務を遂行するため，気絶させた敵や備えつけのコンピューターなど、あらゆる場所を調べながら前進しよう。



⬅大きな建物の中には必ずと言っていいほどあるコンピューター。重要な情報源になるぞ。

東ティモール共和国 ディリ市　まずはアメリカ大使館で小手調べ!

大使館に人質として捕らえられている人物に接触し，彼が持つ機密情報を回収せよ。前半は移動アクションを、後半は敵への対処法を学べる練習ステージ的な作りになっている。ゲームの進めかたをマスターしよう。



⬅地雷はサーマルビジョンを利用すれば発見可能。直前に警告文が出るので見逃すな。



➡ダグラスを発見。モタつくと死亡してしまうので、敵に忍び寄って気絶させよう。





➡サーチライトで照らされた大使館の中庭を通過し，追加されるミッションを遂行!

⬅もし地雷を間違って踏んでしまうと大爆発が起こり，即ゲームオーバーになってしまうのだ……。

ACTION　羽交い絞め～尋問



ゆっくりと敵の背後から接近すると、敵を羽交い絞めにして自由を奪える。対象の人物の地位によっては、重要な情報や，強制的な協力を得ることも可能だ。



⬅接近中に少しでも音を立てると敵に感づかれ，潜入がバレてしまう。慎重に!

フランス共和国 パリ市　巨大な人工冬眠研究所での攻防!

サドノの傭兵集団がパリの人工冬眠研究所に潜入したとの情報を得たフィッシャーは，彼らの目的を探るべくフランスへ飛ぶ。広大な研究所に展開されている強固な警備網を突破せよ。



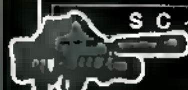
⬅潜入を進めていると、突然爆弾が設置されたとの情報が。急いで解除!



敵の死角を進め

⬆数多くの画面と警備の兵士。研究所内では、監視カメラの目にも細心の注意を払え!

GADGET　SC-20K



このミッションから使用可能。高い殺傷能力を持つほか、敵を気絶させたり遠隔偵察可能なアタッチメントをいつでも切り替えることができる。本作で最重要のガジェットのひとつだ。

スティッキーショック



⬅体のどの部分に当たっても、対象に衝撃を与えて気絶させることができる。

ホイール弾



⬅敵の頭に直撃すれば気絶させられる。それ以外に当たっても敵はフラつく。

ガスグレネード



⬅有毒なガスを放出するグレネード。敵は何度か咳き込んだあと絶命する。



ジュリアン・パレス

ユービーアイソフト パリ開発スタジオ
「スプリンターセル パンドラトゥモロー」
プロデューサー

「パンドラトゥモロー」のプロデューサーに直撃取材!

進化した"光と影の鬼ごっこ"の魅力に迫る!

■ゲームプレイの進化を目標に

「スプリンターセル パンドラトゥモロー」(以下SCPT)は2003年1月から開発を始め、完成までに約15ヵ月かかりました(欧米では昨春に発売)。Xbox版のスタッフは100名ほど。本作では，新しいゲームスタイルを生み出した前作のテクノロジーを活かしながら、さらにゲームプレイ部分を進化させることが目標でした。

開発に当たっての2大テーマは，"敵AIの進化"と"接近戦闘の充実"。「SCPT」では，遠くから敵を狙撃して進むこともできますが，シリーズの基本コンセプトである"敵に忍び寄る緊張感"がより楽しめる、多発するように作りました。また，室内だけでなく野外のミッションが増えたのもポイントです。これは先日発売された「メタルギアソリッド(以下MGS)3」が同じことをやっていたので、正解だったと感じましたね(笑)。

■主人公はプレイヤー自身です

（よく「MGS」シリーズと比較されるが）開発チームは皆「MGS」が大好きで，当然最大のライバルだと思っています。私も昔から大ファンでMSX版は当時，日本語で遊びました。ただ、「SCPT」ではCGデモを少なめにして，プレイヤーが実際にストーリーに入り込めるような臨場感を重視しています(「MGS2」は"見る"時間が長かった!)。本作は、迫真の舞台の中でスパ

フランス共和国 パリ発ニース行き 走行中の列車に空から潜入!

サドノが雇っている傭兵集団のリーダーが CIA要員のノーマン・ソスらしい。彼は任務でサドノの一味にいるのか、それとも合衆国に仇なす存在なのか……!? 彼が乗る列車に潜入して電話での会話を盗聴し、正体をつかめ!

ちればジ・エンド!





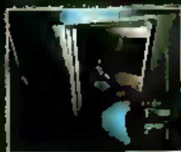
⬅⬆ソスに潜入を感づかれるのを避けるため、ときには列車の"外"を移動しなくてはならない。万が一振り落とされてしまった場合、即死は免れない。

ACTION

SWATターン



壁と壁のあいだをす速くターンしながら通過する。通常では敵の視界に入るような場所でも、このアクションを利用すれば発見されない。分かれ道や、狭い屋内を移動するときなどに使う機会が多いテクニックだ。



⬅部屋の中をのぞくと一般人がいる。ふつうに歩いたのでは見つかるが……。



➡す速くターンをして、向かいの壁に移動。部屋の一般人は気づかない。

イスラエル国 エルサレム市 ストリートマーケットに紛れて……

ソスが取引をするため、エルサレムの闇市場へ向かった。追ってイスラエルへと潜入し、現地の諜報機関メンバーとの接触を図れ。目的は、ソスがいったい何を入手したのかを調べること。罪のない一般人や警官たちに危害を加えないように任務を完遂するのだ。



⬆工作員の協力を得て目的地へ。だが到着する直前、ランバートから思いもよらぬ命令が……。

敵を排除して生物兵器を入手!





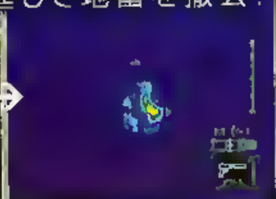
⬆➡ランバートの命令に疑問を抱きつつも、地下施設への潜入には成功。これまでとは比べものにならないほど強固な警備を無力化し、サドノの足取りをつかめ!

インドネシア共和国 クンダン市 舞台は一転、ヘロイン精製工場へ

エルサレムでの調査の結果、サドノの一味が世界を死の恐怖に陥れる"脅威"を手に入れたことが判明。それがどこに輸送されたのかを探るべく、一味の潜伏先である麻薬精製所に潜入し、サドノの電話での会話を盗聴するのだ。

慎重に前進して地雷を撤去!





⬅⬆エリア内には地雷が設置されているのでサーマルビジョン熱を感知。ゆっくり近づけば解除することが可能だ。



麻薬精製施設に潜入!



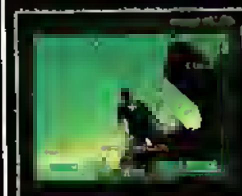
⬆⬅サドノに潜入を気づかれれば任務は即失敗。つかず離れず彼を追跡し、電話を盗聴しよう。

GADGET

スティッキーカメラ



敵に命中させても効果はなく、目標の近くの壁などに撃ち込み、会話や映像を記録できる。このミッションでは、サドノの会話の記録自体が、ミッションのひとつに設定されている。



⬅声が拾える範囲に撃ち込むだけでオーケー。要事は自動で録画・録音される。

イの世界をリアルに再現していますが、主人公サム・フィッシャーのストーリーを追うのではありません。プレイヤー自身がストーリーの中に入り込み、主人公そのものになれる臨場感や緊張感を楽しんでほしいですね。

■基本コンセプトは"鬼ごっこ"

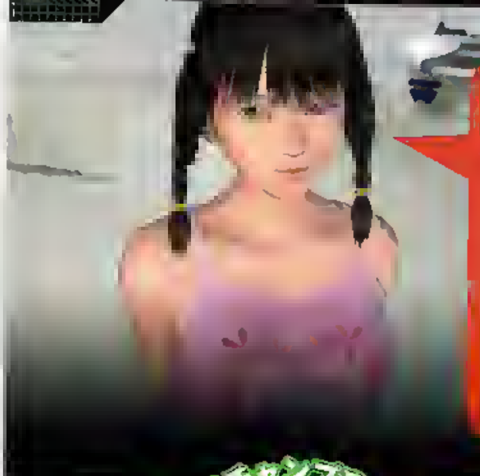
「スプリンターセル」シリーズはもともと、Xboxで光と影の新しい表現方法を発明し、その技術を何か新しいゲームに活かせないかと考えたところから生まれた側面を持ちます。そこから、"影にいれば見つからない"という"光と影を使った鬼ごっこ"を発明しました。『SCPT』は現行のゲーム機の中で最高レベルのグラフィックや、アクションの豊富さを自負していますが、なかでもいちばんの特長は、自分にあったプレイスタイルで楽しめる点です。本当に慎重に隠れるのも楽しいし、リスクを冒して敵を仕留めるのもいい。そして、そのための広い舞台。ステルスアクションの醍醐味は、広い場所を目の前にして、ここからどうやって進めばいいのかと、プレイヤーみずからが考えるところにあると思います。『SCPT』では、前作の3倍近い広さのマップを用意しました。

また、Xbox Liveのオンライン対戦では、みんながスパイになるのではなく、侵入する側とされる側に分かれて遊ぶ鬼ごっこを考えました。それぞれ役割やシステムが異なるためバランスを取るのが大変でしたが、希有なオンラインでのステルス対戦をぜひ楽しんでほしいですね。

おみやげプレゼント!

特製ノート&TシャツのUbiグッズ2点をセットで1名にプレゼント。113ページのあて先「Ubiおみやげ」係まで、住所・氏名・年齢・メッセージを書いてご応募ください。締切は4月11日(消印有効)。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。





世界大会を目指して みんな、がんばれ！

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

キャラクターごとに、さらなる応用テクニックを伝授。4月に行われる日本予選大会を制し、世界大会に勝ち進め！

SPEC action

デッド オア アライブ アルティメット	対戦格闘
テクモ	Team NINJA
発売中（2004年11月3日）	9240円（税込）
5.1ch、HDTV	
OP 1～8人 VC SR	18歳以上
14ブロック	ワイドテレビ対応



対戦レベルアップ講座

『DOAU』が発売されてからだいぶ経ちまして、発売当初は弱いと位置づけられていたキャラも研究が進み、戦術が極まってきました。とくにエレナとレオンの進化には目を見張るものがあります。大会も開催されるということで、益々盛り上がるのが楽しみですね！

キャラ別 ピンポイント対戦攻略

知っておくと役立つ知識を中心にキャラ別で攻略。煮詰まりつつある読み合いを脱却する一手としてマスターせよ！

アイン｜チャンスをダメージにつ[illegible]

とにかく揚げ突き（⇘P）から

'揚げ突き（⇘P）次第'と言っても過言ではないほど、この技に絡む読み合いがアインの勝敗に直結する。

●ヒット後のクリティカル攻め

揚げ突き（⇘P）でクリティカルを奪ったら、再び揚げ突き（⇘P）を最速でくり出すorホールド硬化時間を狙って遅めに出すことに加え、ローリスクな舞鶴（⇖K）、投げをおり交ぜ、確実に読み勝ちたい。

●ガードされた場合の対処

ダッシュしゃがみを行うことで相手の投げを回避できるため、最速2択を回避することができる。そのほか下段突き（⇩P）暴れなども有効。



←相手のホールドを見てから、硬化時間に当てていけると強力。

足刀蹴り（⇨K）で浮かせろ

足刀蹴り（⇨K）と足刀連蹴り（⇨KK）は、どちらもカウンターヒットで浮かせることができ、中量級までなら連風塵（PPP）で追い討ちが可能。クリティカル攻めでも、上段浮かせ技として活躍できる。



←中距離で置いておく技としても使える。ディレイ受付時間も非常に長いぞ。

ジャン・リー｜時には豪快に、時には繊細に

中P浮かせを極めよう

ジャン・リーはキックアッパー（⇗K）と、ドラゴンガンナー（⇨F+P）に代表される各種投げ技での2択がメインと思われがち。

しかし実際は、リードアッパー（⇘P）に代表される中P属性の技で浮かせて大ダメージを取るチャンスが非常に多い。とくに使いやすいのがボディアッパー（⇨PP）で、発生が速いためレバー回復されることがほとんどなく、1～2発目間にホールドで反応されることも少ないので、使いどころさえ覚えてしまえば強力な選択肢となるぞ。浮かせた際、空中コンボはスナップスパイクキック（⇨K⇦⇨K）が中量級まで安定し、重量級に対しては二起脚（⇗KK）を使っていこう。アッパー系の技による中P浮かせと、中K浮かせ技であるキックアッパー（⇗K）を使い分けていけば、相手もホールドの的が絞りにくくなり、ハイカウンター投げを決めるチャンスも増えてくる。一気に仕留めてしまおう。



←浮きが低いとはいえ、あなどれないダメージだ。

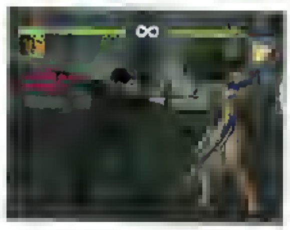
中P属性の技で浮かせる連撃一覧

始動技	浮かせ技名
リードアッパー（⇘P）	リードアッパー（⇘P）
ソニックフック（P⇨P）	ソニックアッパー（P⇩PP）
ソニックブロー（P⇩P）※1	ボディアッパー（⇨PP）
ボディブロー（⇨P）	ソニックアッパー（P⇩PP）※2
ボディアッパー（⇨PP）※3	リードアッパー（⇘P）
キックアッパー（⇗K）※4	ボディアッパー（⇨PP）

※1：2発目でクリティカル誘発。※2：前ダッシュが必要。※3：1発目でクリティカル誘発。
※4：ノーマルヒット。

折檻チョップ（⇦P）で持続

折檻チョップ（⇦P）は硬化時間が非常に短く、すぐさまつぎの攻撃に移れるため、ヒット後のキックアッパー（⇗K）がレバー回復不可となる。クリティカルで一度刻むことで、大ダメージのチャンスとなるぞ。



←確定反撃を受けにくいので、中距離でも狙っていける。

ドラゴンステップハイ（⇨F+K）、ノーマルヒット限定コンボ

ドラゴンステップハイ（⇨F+K）ノーマルヒット時は、シビアながら追い討ちができる。おもにドラゴンガンナー（⇨F+P）後の確定ヒットや、中段Pホールド後に狙おう。下記の一覧はドラゴンガンナー（⇨F+P）後に決めた場合にヒットする技とその対象キャラだが、中段Pホールド後はより距離が近いため、一覧よりも各種技は入りやすくなり、対象キャラも広がるぞ。ただしレバー回復されると追撃しづらい。



↑追撃が決まった場合のダメージは強烈！ 一気に勝負を決められる。

ドラゴンガンナー（⇨F+P）から決めた場合の追撃技一覧

追撃技	対象キャラ
キックアッパー（⇗K）	ハヤブサ、ザック、ティナ、アイン
スナップキック（⇨K）	バース、レオン、バイマン、万骨坊
ミドルフックキック（⇦K）	ジャン・リー、上記のキャラ
サイドバックキック（⇘K⇦K）	ヒトミ



レイファン｜読み合いの選択肢を見せてゆく

発生の速い連繋技・スカし性能の高い技・強力な投げ技など，必要なものはひととおり揃っているレイファン。しかし技の使いやすさに頼って正直に攻めていると，どうしても2択メインの単調な動きになってしまい，読み合いレベルがある程度高いプレイヤーどうしだと苦戦を強いられるだろう。そんなレイファンで安定した強さを身につけるために覚えておきたいことをいくつかピックアップしたので，ぜひ参考にしてほしい。

懶紮衣（⇘Ⓟ）を主軸にする

懶紮衣（⇘Ⓟ）はレイファンにとってもっとも重要な技であり，この技の使いかたひとつで上級レベルのレイファンになり得る可能性を秘めている。リーチがある程度長く，発生も遅くないため，通常の立ち回りから非常に使いやすいうえに，クリティカルキャンセルを利用すると中Ⓟ属性の浮かせ技としても使っていける。

立ち回りでは懶紮衣～高探馬（⇘ⓅⓅ）を主力に使っていき，ヒット確認をして派生を出すかの判断をしよう。その際，懶紮衣～高探馬（⇘ⓅⓅ）の1発目がカウンターヒットしていたら，2発目までで十分クリティカルゲージを消耗しているので，そのあとの懶紮衣（⇘Ⓟ）で浮かせることができる。そのほかの代表的な浮かせ連繋も一覧にしたので使ってみてほしい。もちろん懶紮衣（⇘Ⓟ）に固執し，ほかの選択肢を忘れてはいけない。投げは当然，擺脚（⇧Ⓚ）や分脚（⇨⇨Ⓚ）も混ぜていけばクリティカル攻めは完璧だ。

懶紮衣（⇘Ⓟ）で浮かせる連繋一覧

懶紮衣（⇘Ⓟ）→懶紮衣（⇘Ⓟ）
懶紮衣～高探馬（⇘ⓅⓅ）→懶紮衣（⇘Ⓟ）
懶紮衣～青竜出水（⇘Ⓟ⇘Ⓟ）→懶紮衣（⇘Ⓟ）
とう脚（⇘Ⓚ）→懶紮衣（⇘Ⓟ）
とう脚（⇘Ⓚ）→崩拳（Ⓟ）→懶紮衣（⇘Ⓟ）
上歩七星（⇗ⓅⓅ）→懶紮衣（⇘Ⓟ）

※：表の技はすべて1発目がカウンターヒット時



←⇘ⓅⓅがガードされているのを確認したら……。



↑⇘ⓅⓅⓀ⇩Ⓚに派生させよう。見返りが大きく，反撃も受け辛いぞ。

双通砲（⇩Ⓟ）からの攻め

レイファンの双通砲（⇩Ⓟ）は，他キャラの⇩Ⓟと比べて発生が遅い。しかしリーチが長く，やや離れた間合いでも使っていけるうえに，上段攻撃を完全に潜ることができる便利な技だ。ノーマルヒット後は完全に五分であり，発生の速い中段攻撃である肘撃（⇨Ⓟ）をくり出せばほとんどの打撃に負けることはない。とくにバースやティナなど，技の発生が遅いキャラは肘撃（⇨Ⓟ）に割り込めない。積極的に使っていこう。



→肘撃（⇨Ⓟ）と同じ発生の速さである蹴脚（Ⓚ）もいい。



←Ⓟをに対しては七寸靠（⇦⇨Ⓟ）などの上段スカし技で対応。

中距離は迎撃メイン

とう脚（⇘Ⓚ）後の派生が弱いため，中距離は自分から攻め辛い。そのため，前述の懶紮衣～高探馬（⇘ⓅⓅ）や，蹴脚・穿宮腿（Ⓚ⇩Ⓚ）を"置いておく"ことで，近づいてきた相手の迎撃を意識しよう。



←蹴脚（Ⓚ）を相手に見せることで圧力をかける。

発生の速い投げを活かそう

レイファンは，バースやティナなど投げメインのキャラと同様に，すべての投げの発生が標準的なキャラより1フレーム速い特性がある。他キャラでは，ガード後にⒻ+Ⓟしか決められない硬化の技にもコマンド投げを入れることができるので，確実にダメージを取っていきたい。



→狙いやすい⇩⇘⇦Ⓕ+Ⓟがとくに優秀な投げ技だ。

ガード後にコマンド投げが決まる技一覧

キャラ名	技名
ハヤブサ	昇旋刀（⇘Ⓟ）
ゲンフー	丹鳳朝陽（⇘Ⓟ）
	単把（⇨⇨Ⓟ）
ジャン・リー	ドラゴンフレア（⇨⇨Ⓚ）
レイファン	旋風脚（Ⓕ+Ⓚ）



ヒトミ｜緻密な動きで勝利をもぎ取ろう

中距離で強力な技

ヒトミは技のリーチ面で全体的に劣っているため，中距離で相手にプレッシャーをかけづらく，どうしてもイニシアチブを取られがちな印象を受ける。しかし吾妻（⇦⇨Ⓟ）や風靡（⇩⇘⇨Ⓟ）といった大技を当てるチャンスばかりうかがっていると，安定した立ち回りとは程遠い話になってしまう。そこで，もっとも注目したい技が旋廻し蹴り（⇦⇨Ⓚ）だ。非常にリーチが長く，またそのモーションのために上段・下段攻撃をスカしつつヒットする場合が多い。ダメージという点では見返りこそ少ないものの，ガードされてもヒトミが若干有利に動き出せることも見逃せないポイント。近距離のラッシュに持ち込むための布石となるぞ。ガードされた場合は順突き（Ⓟ）からの攻めが有効だが，⇩Ⓟなど姿勢の低い技を打ち返してくる相手に対しては，膝当（⇨Ⓚ）を使っていこう。



↑ガード後はダッシュしゃがみなどで様子見もオススメ。相手の大技を誘い出そう。

↓かすみとザックのⓅは非常に速いので，こちらのⓅと相打ちになってしまう。



膝当（⇨Ⓚ）からの攻め

膝当（⇨Ⓚ）は発生の速い中段技のため，近距離の主力となる。しかしヒット後は距離が離れてしまい，ヤラレ時間も短いのでやや攻めづらい。ここで使っていきたいのが足刀蹴り（➡Ⓚ）だ。浮かせることができ，もし下段ホールドでしゃがまれても派生技でフォローが利くのが強力。



→コンボは風靡（⇩⇘⇨Ⓟ）がオススメ。重量級には連撃を出しきろう。



←⇨Ⓚヒットから膝当変化蹴り（⇨ⓀⓀ）。非常にホールドされにくい。

双手突き（⇨Ⓟ+Ⓚ）を重ねる

双手突き（⇨Ⓟ+Ⓚ）は発生こそ遅いものの，崩れ落ちる特殊なクリティカルを誘発し，ガードされても五分という優れた技。壁攻めや受身攻めなど，一方的に攻め込めるシーンに重ねたい。また，ヤラレ時間が短く，レバー回復を考えると有効な攻め手が見つからないときにも使っていける。膝当（⇨Ⓚ）や踵薙ぎ（⇩Ⓕ+Ⓚ），弦月（⇩ⓀⓀ）ヒット後や，下段足刀・鈎手突き（⇙Ⓚ⇨Ⓟ）カウンターヒット後などだ。霧れや中Ⓟ以外のホールドに対して打ち勝つのはもちろんのこと，ガードされてもまったく問題がないぞ。



←やや遅めのタイミングでくり出す天路（⇘Ⓟ）が強力である。

Team NINJA FREAKS

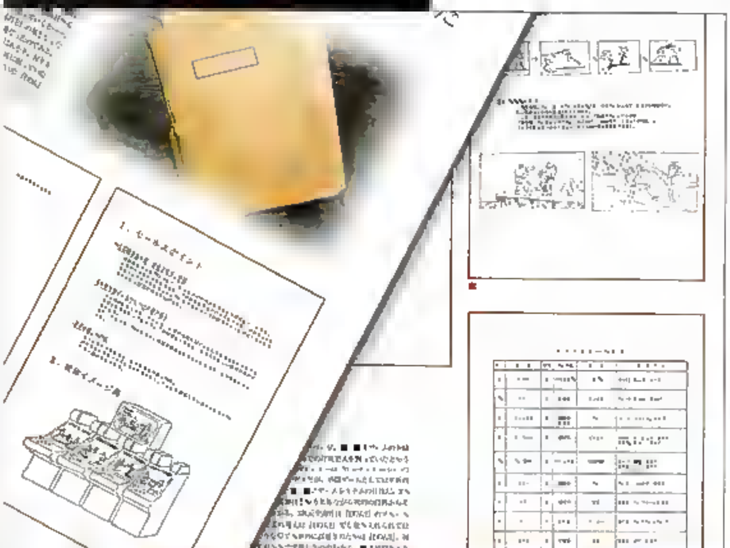
チーム ニンジャ フリークス

第33回

Team NINJAの原点、『忍者格闘(仮)』と最新作『DOA4』の革新的発想とは

弊社刊行『DOAヒストリー』で初めて世に出た『DOA』の原点である『忍者格闘(仮)』。その開発秘話から、Team NINJAがつねに追い求めてきたゲーム像を探ってみたいと思う。

開発が着々と進められているということ以外は何も明かされないTeam NINJAの最新作『DOA4』だが、その概容がおぼろげながらも見えてきた。ちなみにこの『DOA』シリーズの原点は10年まえにさかのぼる。『DOAヒストリー』で、企画書の公開だけに止まった幻のゲームの詳細と最新作『DOA4』関連のお話を伺ってきた。



←幻の企画書がこれ。弊社刊行『DOAヒストリー』に大きく掲載しているので未見の人はどうぞ。当コーナーも連載開始からほぼ収録されているぞ！

『忍者格闘(仮)』から『DOA』に転身

――今回は『DOA』シリーズの原点である企画、『忍者格闘（仮）』と現在のTeam NINJAの開発状況についてお伺いしたいと思います。

板垣　当時セガからModel2を借りることになっていて、そのときに書いた企画書が『忍者格闘（仮）』です。とは言えそのときに書いた企画書はこれだけでなく5個くらいは書きましたね。2週間で5個企画書を仕上げるのは大変でしたよ（笑）。そのうちのひとつを『DOAヒストリー』向けに出しただけであって。以前お話しした際、ハヤブサは当初カムイという名だったと言いましたが、『忍者格闘（仮）』でカムイの名前がないのは、そういう訳です。カラスがカムイになって、カムイがハヤブサになったわけです。

――最初は4人乱戦だったんですね。

板垣　よくあるタイプの対戦格闘ゲームを出しても埋もれるだけだし、対戦格闘ゲームに旋風を巻き起こすつもりでしたから。地形要素などのインタラクティブなもの、美術的な要素を追求するだけでなく、ゲーム性としてはバトルロイヤルにしてみようかなと。つぎつぎと対戦者が乱入するような仕様ですね。それをライブモニターで観戦者が楽しむ。まぁ、これは『バーチャレーシング』（セガ）が好きだったから、5台目のモニターを乗っけてみただけなんですけどね（笑）。

――4人乱戦は見送り、1対1の格闘ゲームにした理由は？

板垣　いちばんネックになったのは、ゲームの売価ですね。型落ちとはいえ価格の高い3D基板を5枚も使うというゴージャスな企画ですから。ライブモニターを外しても4台。フルシステムだと相当な高価格になってしまう。無論、3台でも2台でも1台でも動くように作ることはできますが、オペレーターさんの資金事情などを考えると、フルシステムで買ってくれるところは少なそうだなと。じゃあ、意味ないじゃん、ということです。

つぎにModel2をいじっているうちに、この機械の実体的な性能というのがわかってくるじゃないですか。そうしたときにこれは画面に4人もキャラクターを出すのは得策じゃないなと。型落ち基板で勝負するために、1対1ではなくバトルロイヤルという形式をとるのはメリットだと仮定しましょう。しかし4人表示することで生じるデメリットのほうがはるかに大きかったんですよ。いちおう、実際に実機で動くところまでは作ってみたんですが、4人を同一画面内にいざ出してみると、Model2ではスペック的に厳しい。最低限これくらいのクオリティーは保とうよ、というレベルを大きく下回っていましたから。じゃあ、やっぱり意味ないじゃん、ということです（笑）。

あと目ざとい人は企画書を見て気づいたでしょうが、このゲームは1レバー4ボタンで動作するんですよ。皆さんご存じのHPKの3ボタンに加えて、Tボタン、ターゲット変更ボタンがあるわけです。フリークスを読んでくれてる人だったら、これがどんなふうに遊んでもらうことを想定した企画だったのか、もうおわかりでしょ（笑）。

――Tボタン以外は初代『DOA』と同様の3すくみの概念だったと。

板垣　そこが『DOA』の根幹ですから。乱戦気味なゲームになるでしょうが、それはしっかりとした1対1の駆け引きの上に成り立つ乱戦なわけで。相対的に運の介在する余地が高まりますが、平等であるなら問題ないし、運も実力の内と言いますからね（笑）。

このあたりの運に対して抱くある種の畏敬と、運をどのようにゲームの中に組み入れてゲームをデザインするかというのは、僕の個性のひとつかもしれませんね。ここらへんの感覚は、いまでもまったく変わってませんから。

――『X』のゴミ箱システムには驚かされたというか、泣かされました（笑）。

板垣　たしかに。あれはその最たるものですから（笑）。で、話を戻しますが、こういったもろもろの理由で、この方向性は現実的ではないと判断したわけです。まあModel2の5枚使いというのは、ハッタリ優先の当て馬的企画だったというのも確かだし（笑）。なら1対1の従来タイプの対戦格闘ゲームで、ほかに勝てるものを作り出してやるかと方向転換したということです。

Team NINJAのアーケードへ馳せる思い

――『忍者格闘（仮）』の4人入り乱れというコンセプトがタッグバトルに反映された部分もあるのですか？

板垣　もちろんそれはありますけど、もっと奥深いシステムになるでしょうね。いまだったらハードスペックはも

ちろん、環境もXbox Liveがあるので問題ないだろうから、おもしろいものになると思いますよ。いまで言うならFPKTの4ボタンということになるかな。じつは『DOA4』でこの路線を組み込んでもいいかなと考えた時期もあったけど、去年の暮れあたりにやめました（笑）。いまはまったく別の方向性で進むことに決めたので、だから話しちゃってもいいかなと。大サービスですね。

しかし、こんな話をしているとアーケードのことを思い出しますよね。現状のアーケードは本当に様変わりしてしまいました。このあいだ久々にゲームセンターに遊びにいったんですが、少し悲しくなりましたよ。1階のどこにもビデオゲームがない。メダル機、プライズ機とかばっかりで。どんな感じかなと2階に上がってみると、今度はオンライン麻雀ゲームがズラーっと並んで、みんな黙々と遊んでるわけですよ。「なら雀荘行こうよ」と僕は言いたくなるんですがね（笑）。で、フロアの本当に隅っこの隅っこ。昔で言ったら脱衣麻雀がひっそりと置かれていたようなところに、ライバルの格闘ゲームが追いやられているわけですから。見ていて寂しかったです。もう僕らがアーケードゲームをリリースしていた時代とは違うんだな、と実感しました。

この4年間にも、再びアーケードゲームを作ろうかと考えたことが何度かあったんですよ。ただ、まえにも言ったようにその時間があるならコンシューマーの別作品を2本作ったほうがいいと考えているわけですから。『NINJA GAIDEN2』がなくてもいい、というのなら話は別ですが、そういうわけにもいかないでしょう。

ただいま制作好調！『DOA4』の姿が見えた？

――いま現在のTeam NINJAの動きは？

板垣 いまは『DOA4』にかかりっきりです。最近はプロデューサーという立場で、本当にヤバイところ以外は若い子に任せるスタイルで仕事をしていましたが、今回はプロジェクトマネージャーとして制作のすべてを指揮しています。最近Team NINJAのゲームは延期が多いから。僕なりの責任の取りかたとして、これがいちばんしっくり来るということです。まあディレクター級の仕事を奪う形になるわけですが、逆にディレクターは全員喜んでるのが不思議ですね（笑）。まあ冗談は抜きにして信頼の証ですから。個人的にとてもうれしいことですよ。

あと僕がプロマネをやるもうひとつの理由は、『DOA3』が『DOA2』からあまり変わっていないという指摘があったからです。『DOA2』のプロマネは僕でしたから。これを壊して組み上げなおせるのは僕しかいないんですよ。『DOA2』と同じくらいの衝撃を与えられるのも、やはり僕自身だと思っています。狂気、ブラックボックスの理論はもうお話ししましたよね。だから今回は企画はもちろん、ゲームシステム、キャラクター設定からすべてを指揮しています。僕自身の好みも『DOA3』以上に入るでしょうね。

――これまでのシリーズと比べ大きく変わるのでしょうか？

板垣 『DOA』であることには変わらないですよ。ゲームルールのデザインって、変えればいいというものでもないですから。変えちゃうとついてこれない人も生み出しちゃうわけで。さらにはこれまで遊び込んできてくれたシリーズのファンをないがしろにするわけにはいきません。基本はそのままに、より攻撃的なシステムとして組み上げる予定です。いままでだったら高みの見物を決め込むことができたようなシチュエーションでも、今度は即死するかもしれませんよ（笑）。まあ開発はおおむね順調に進んでいるので、みなさん楽しみにお待ちください。最高の物を最高のタイミングでリリースします。まずはE3でタイトルを正式に発表したいですね。

あと、『DOA4』へのご意見、ご要望をぜひとも聞いてみたいので、ハガキで本コーナーにもらえたらありがたいです。コスチュームに関しても募集をのちほど始めるので、描き溜めておいてもらいたいですね。今回もコスに関してもできうる限りたくさん入れる予定ですので、こちらもお楽しみに。

（2005年3月11日収録）

From Readers Illust FREAKS

今月は投稿数が少なくて、ちょっぴり寂しかったノリックです。次号からは新学期！ ということで新たな気持ちでバリバリイラスト投稿よろしくです。



●愛知県 やおま

↑雰囲気のあるイラストですね。幻想的です。



●福岡県 Vaanの彼女

↑『DOAU』の6人の美少女たち。今度は『3』のキャラもよろしく！



●栃木県 闇色コヨーテ

←COS8ってステージ衣装だったのか!?



●大阪府 MAZU

→某音ゲー風のヒトミちゃん。ゲーム本編ではあまりデフォルメ化されてないだけに新鮮（サターン版除く）。



●埼玉県 ちょびにゃー

→パンダコスを生み出した三橋さんに感謝！

つっちーのTeam NINJAってこんなところ



土屋 恵理子 販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

これはスゴイ！

テクモのアメリカ支社で販売予定となっている"かすみ3Dマウスパッド"がナント！ 日本でも発売されることになりました！ わー♪ みんなでかすみちゃんに癒されちゃいましょ～っ。ちなみに、数量限定での販売なので予約はお早めに！ オンラインショップをマメにチェックしてね。



かすみ3Dマウスパッド
価格：9240円[税込]
テクモオンラインショップにて近日予約開始！
http://www.tecmo.co.jp/shopindex.htm

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- ●Team NINJAへの応援メッセージ
- ●Team NINJA関連のイラスト
- ●板垣さんに聞いてみたいこと
- ●Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- ●つっちーへの質問
- ●『DOA4』への意見・要望

などなど、大募集中！ お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

**〒102-8431
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係**

お手軽ゲームがお手ごろ価格でダウンロードして遊べる！



Xbox Live™ ARCADE



5月下旬より、いよいよスタート！

初心者からエキスパートまで、誰でも簡単に楽しめるゲームを提供する新サービス「Xbox Live ARCADE」が、5月下旬より日本でも始まる。ちょっとした空き時間でも気軽に遊べるオモシロゲームが目白押しだ！

SPEC others

[illegible]	エックスボックスライブアーケード	[illegible]	アクションほか
[illegible]	マイクロソフト	[illegible]	マイクロソフトほか
[illegible]	5月下旬より配布予定	[illegible]	ディスクは無料。タイトルごとに料金設定
[illegible]	―	[illegible]	―
[illegible]	―	[illegible]	全年齢
[illegible]	※ゲームにより異なります	[illegible]	―

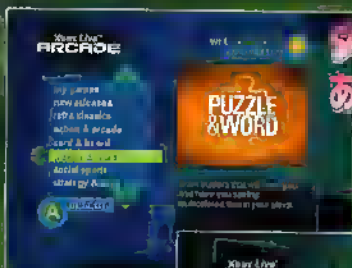
Question Xbox Live ARCADEって、いったい何なの？

Answer ダウンロード課金方式のゲーム配信サービスだ！

この「Xbox Live ARCADE」はゲーム名ではなく、いくつものゲームを配信しているサービス名だ。ユーザーはXbox Liveを通じてダウンロードセンターにアクセスし、遊びたいゲームのプログラムをXbox本体にダウンロードして利用する、という仕組みになっている。配信タイトルは、定番のボードゲームやパズル、アクションなど各ジャンルを網羅しており、価格は980円［税込］からと、とってもリーズナブル！

いずれもルールが単純明快なものばかりなので、短い時間でパーッと遊びたい！　なんていう人にはとくにオススメのサービスだぞ。

ダウンロードしたら、あとは遊び放題！



←配信中のタイトルをジャンルごとに検索中。写真はパズル系ゲームを選択するところだ。



→ダウンロードしたゲームのタイトルはこのMY GAMESで確認できる。ジャンルごとに自動でソートされるからとっても便利だ。



→ジャンルを選んだら、つぎは各タイトルごとに内容をチェックしよう。ゲームのプレイ人数や対象年齢など、各スペックが書かれている。

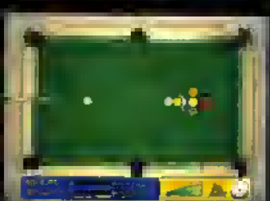


←定期的に新規タイトルがリリースされるということなので、こまめにチェックしてみよう。

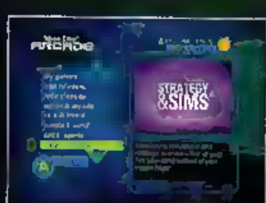
Question どうやって遊ぶの？

Answer 専用ディスクを使ってダウンロードするのだ！

専用ディスク（入手方法は次ページを参照）を起動すれば、Xbox Liveに接続しなくてもサービス開始時の13タイトルはすべて遊べるが、これらはどれも体験版。ある程度のところまでしか遊べないようになっている。そのゲームを最後までプレイするには、Xbox Live経由で製品版を購入（ダウンロード）しなければならない。これはメニューで選んで画面の指示に従うだけ。所定の手続きを済ませれば、あっという間にダウンロード完了だ。ハードディスクに保存されるので、毎回ダウンロードする必要はないし、課金されるのも最初のダウンロード時だけ！　料金はタイトルごとに異なり、980円、1480円、1980円のいずれかとなっている（すべて税込）。購入するまえに必ず確認画面でチェックしよう。

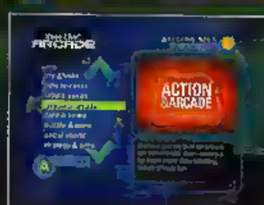


←スタート時に遊べるゲームは13種類ある。



←国内版はすべて日本語表記になるのでご安心を。

1 ジャンルを選ぶ



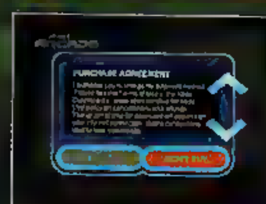
←アクション、パズルなどのジャンルを選択。

2 ダウンロードしたいゲームを選ぶ



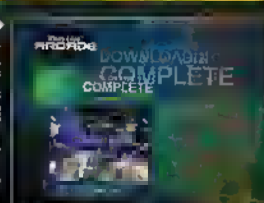
→つぎに遊びたいゲームのタイトルを選ぼう。

3 購入確認



←料金などをよく確認してからダウンロード実行。

4 ダウンロード完了！



→これで手続き終了。あとはもう遊び放題！

※画面写真はすべて北米版です。日本版は、メニュー画面などは日本語表記になります。

サービス開始時は、この13タイトルが遊べます！

5月下旬のサービス開始時における配信予定ゲームは、前述のとおり全部で13タイトル。下記にそれらのタイトルをすべて紹介しよう。気になるタイトルがあれば、まずは体験版で試してみるといいね。

本サービスに詳しい読者は「アレ？」と思ったかもしれないが、「Ms.Pac-Man」など北米では配信中のナムコタイトルがラインナップに入っていない。現時点ではリリース未定だが、なるべく早いタイミングで発表があることを期待したいね。

ディスクの入手方法は？

このXbox Live ARCADEディスクは店頭販売されない。以下の方法で入手することができる。

●専用サイトから申し込む

パソコンでXboxオフィシャルサイト(http://www.xbox.com/jp/)にアクセスし、Xbox Live ARCADEコーナーに設置してある専用フォームに必要事項を記入して申し込む。ただし、Xbox Liveユーザーでないと申込みができない(ゲーマータグの入力があるため)ので注意。送料は無料なので、ディスクが到着した時点で料金を請求されることは一切ない。

●本誌7月号の付録を利用する

本誌7月号(5月30日発売)を買うと、特別付録としてXbox Live ARCADEディスクが付いてくる。収録されている体験版を遊ぶだけならXbox Liveに接続する必要がないので、体験してみたうえで気に入ったタイトルがあったらぜひXbox Liveユーザーになろう！

Alien Sky
エイリアン スカイ

■ジャンル：アーケード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：980円［税込］

画面固定シューティング。スターファイターを操作して、迫りくる昆虫型エイリアンたちを迎撃せよ！



Astropop
アストロポップ

■ジャンル：パズル＆ワード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：980円［税込］

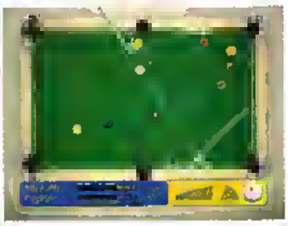
同じ色のブロックを集めて、縦方向にくっ付けて消していこう。連鎖消しの爽快感とスピード感が抜群！



Bankshot Billiards
バンクショット ビリヤード

■ジャンル：スポーツ ■プレイ人数：1〜2人
■ダウンロード予価：1480円［税込］

ナインボールなどの定番ルールを採用したビリヤードゲーム。対戦プレイも可能となっているぞ。



Bejeweled
ビジュエル

■ジャンル：パズル＆ワード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：980円［税込］

制限時間内に同じ種類の宝石を3個以上そろえてどんどん消していく、シンプルなパズルゲームだ。



Dangerous Mines
デンジャラス マイン

■ジャンル：パズル＆ワード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：980円［税込］

地雷探しゲーム「マインスイーパー」をモチーフに作られたパズルゲーム。全部で3種類のゲームが遊べる。



Feeding Frenzy
フィーディング フレンジー

■ジャンル：アーケード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：980円［税込］

魚を操作し、自分より小さいサイズの魚を食べて、成長させていくという一風変わったアクションゲーム。



Fuzzee Fever
フュジーフィーバー

■ジャンル：アーケード ■プレイ人数：1〜4人
■ダウンロード予価：1980円［税込］

ブロックを投げつけて戦うアクションパズルゲーム。友だちとの対戦プレイもかなりおもしろい！



Guardian
ガーディアン

■ジャンル：アーケード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：1980円［税込］

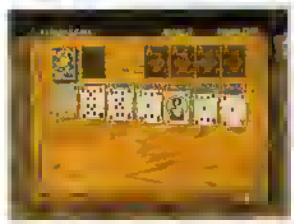
アーケード往年の名作をアレンジしたシューティングゲーム。敵の攻撃やグラフィックなど迫力満点！



Hardwood Solitaire
ハードウッド ソリティア

■ジャンル：カード＆ボード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：980円［税込］

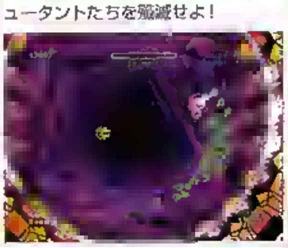
「クロンダイク」や「フリーセル」など、定番のひとり遊びゲームが100種類以上収録されているミニゲーム集。



Mutant Storm
ミュータント ストーム

■ジャンル：アーケード ■プレイ人数：1〜2人
■ダウンロード予価：980円［税込］

360度全方位シューティングゲーム。これでもか！と大量に現れるミュータントたちを殲滅せよ！



Ricochet Lost Worlds
リコシェ ロスト ワールド

■ジャンル：アーケード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：980円［税込］

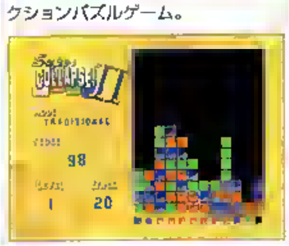
まるで生き物のようにブロックが動き回る、ちょっと変わったブロック崩し。グラフィックが美しい！



Super Collapse 2
スーパー コラップス 2

■ジャンル：パズル＆ワード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：980円［税込］

画面下からつぎつぎとせり上がってくる各色ブロックを消していく、アクションパズルゲーム。



Zuma
ズーマ

■ジャンル：パズル＆ワード ■プレイ人数：1人
■ダウンロード予価：1980円［税込］

渦巻き状に並んだボールに向かって、同じ色のボールをぶつけて消してくアクションパズルゲームだ。



※「Feeding Frenzy」はPC版の画面です。

速く走らせるには腕(テクニック)とチューニングの両立がとても重要!!

FORZA MOTORSPORT



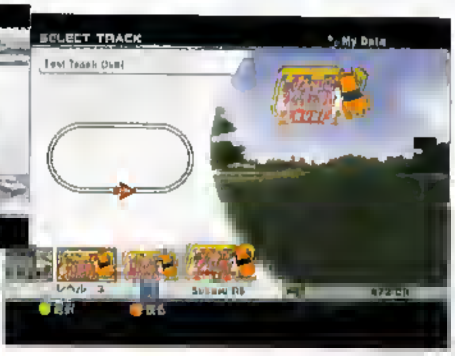
速いクルマを買えば速く走れるが、それは腕がともなっていなければ実現不可能。そして腕があれば速く走れるが、それを活かすためにはチューニングが必要に……。そんな本物の速さを追求できるのが『フォルツァ』なのだ！

spec / R racing
フォルツァ モータースポーツ / シミュレーションレーシング
マイクロソフト / マイクロソフト
5月21日発売予定 / 7140円[税込]
HDTV、5.1ch
OP・DL・VC・SR　未定
未定　未定

ネームを入力しマイカーをゲットしてゲームスタート!!

新規登録でプレイヤーネームを入力すれば、いよいよゲーム開始となるのだが、本作ではここでプレイヤーがキャリアを積む地域を設定することになる。その地域は多くのクルマメーカーが本拠地をかまえるヨーロッパ、アメリカ、そしてアジアの3ヵ所。この中からキャリアを積むフィールドを決めるのだ。この選択した地域によってクルマやパーツの価格が変わる。つまりフェラーリやポルシェに乗りたければ、地元ヨーロッパが近道ってこと。もちろんキャリアを積めば、他地域のクルマも購入できるぞ。

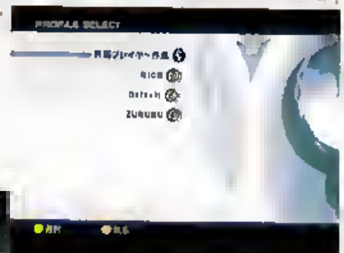




⬆➡アジア地域を選ぶと日本のクルマを選べるほか、韓国ヒュンダイのクルマも選べる。この機会に韓国産のクルマを体験！

まずは新規登録でネームの入力から!

新規登録でネームを入力するという手順はすでに定番の流れ。本作でもまずはプレイヤーネームを入力する。もちろん登録も複数できるので、地域別に登録する、友人と遊ぶなど有効に使ってみるといいだろう。



⬆まずは新規登録を選ぼう。すでに作ってある人は、自分のネームを選んで前回セーブしたところからゲームを始める。



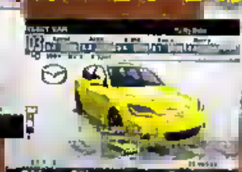
⬅名前の入力はアルファベット文字が基本になっている。残念ながらひらがなやカタカナ、漢字では入力することはできないので悪しからず……。

用意されている資金でまずはマイカーをゲット!

準備が終わると、いよいよ待望のクルマ選びがスタート。300台以上も用意されているクルマから好きなものを選びたいが、メインとなる"CAREER MODE"で結果を出していかないと、ロックが解除されない。まずはこのモードで初期のクルマを選択し、腕を磨いていこう！

選べるクルマはいろいろあり!





⬆➡アジアでは、自動車大国の日本のメーカーがずらり。



⬆ホンダのシビックタイプRも当然用意されているぞ。

初期段階はノーマル!

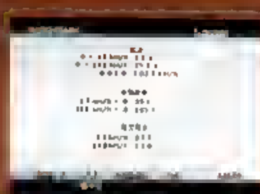
初期資金で買えるクルマは各地域8台。買えるクルマはそれ相応となるが、なかには高性能なマッスルカーも……。趣味で選ぶか、それとも性能で選ぶか、買うのに悩むかも？



⬆買ったクルマをガレージでチェックすることが可能。

いちおうベンチテスト確認

クルマ購入で余った資金を活用し、いきなりパーツを購入することも可能。レースまえにチューンアップすれば勝率もアップ!? ベンチテストで性能を確認し、いざレースへ！



⬅ベンチテストではいろんな要素の数値を確認可能。

遊びかたのメインはやはり"CAREER MODE"!!

複数のモードが用意されている本作。用意されたクルマでお手軽にレースを楽しめるものや，みんなとわいわいレースを楽しむもの。また，とことん自己の走りを磨くものなど，どれもやり込み甲斐のあるものばかり。それらの中でも，存分にドライブを楽しめ，そしてチューンで速さへの追及を堪能できる"CAREER MODE"がだんぜんオススメ。マイカーをアップグレードしていく本作の奥深さが感じられるハズだ。

楽しむモードはいろいろ!!

多くのプレイヤーの欲求を満たすために用意されているモードは，全部で5つ。どのモードも「フォルツァ」魂満載で，それぞれに楽しめる要素が詰め込まれている。さまざまなモードで遊んでみよう。

ARCADE RACE

用意されているクルマで規定のレースを走るモード。ドライブテクニックが必須だ！



⬆あらかじめ用意されているクルマでレースが楽しめる。

CAREER MODE

本作の遺伝子がいちばん強く出ているモード。クルマの奥深さをとことん追求可能。



⬆レースで資金を稼ぎ，パーツを購入しチューンせよ。

MULTI PLAYER

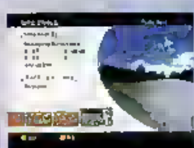
本体1台だけでも，持ち寄って複数台つないでも，さらにLiveでも対戦が楽しめるモード。



⬆レース方式の違うものも用意されていて楽しさ倍増。

TIME TRIALS

コースをとことん攻めるならこのモード。コースレコードを狙って限界まで走り込め。



⬆ラップタイム，そしてトータルタイムを詰めよう。

FREERUN

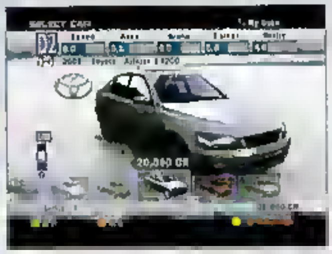
このモードでは納得いくまでコースを走り込める。ここにしかないコースもある。



⬆テクニック向上専用？のコースもいくつか用意。

あらゆる駆動系のクルマで走ることに!

懐かしのクルマから最新のモンスターマシンまで，さまざまな車種が用意されているが，クルマの駆動形式は基本的にふたつ。4つのタイヤのうちふたつで駆動するものと，4つ全部が駆動するものに分けられる。また，ふたつで駆動するものには前輪駆動と後輪駆動が存在する。これらが走りにかなりの影響を与えているのは，実際のレースでもゲームでも同じ。たとえば前輪駆動の場合，方向を変える仕事と駆動の両方の負担があり，後輪駆動であれば，方向を変える仕事と駆動が分業されている。その両方の要素を持っているのが四輪駆動となる。それぞれの長所短所を理解し，クルマを速くしていく方法を見いだしていくべし。

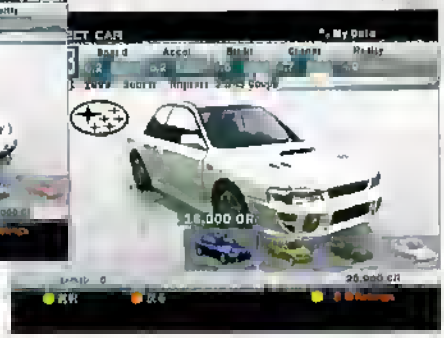


⬅コントロールが楽しい後輪駆動を採用したトヨタのアルテッツァ。



⬆メーカーは三菱だが，生産元はアメリカのエクリプス。こういったクルマも。



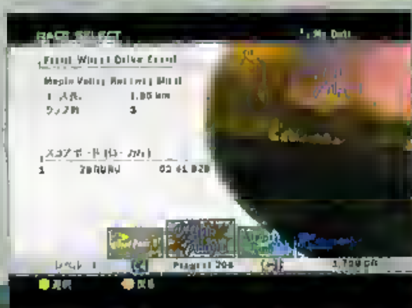


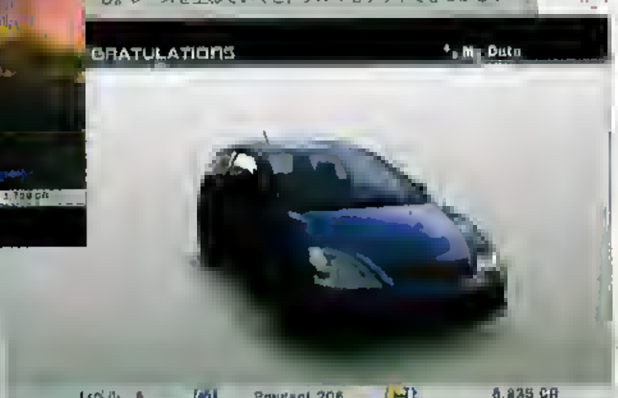
⬆➡インプレッサやインテグラタイプRなど，メーカーの威信のかかったクルマも登場！早く運転してみたい！

"CAREER MODE"のレースで結果を出してしっかり稼ぐぞ!

本作の世界を楽しめるモードはいくつも用意されている。もちろん，ノーマル設定のクルマで速さを追求していくのもひとつの形だが，本作にはご存じ"チューニング"という要素が組み込まれている。この要素を"CAREER MODE"で徹底的に楽しめるぞ。

資金があればパーツを購入することも可能。パーツもすべてメーカーから資料を提供してもらっており，クルマよっては当然付けられないパーツも。とことんリアル指向なのだ。そしてチューニングで，ノーマルのままでは速く走れない部分を強化していくことになる。より速いクルマに仕立てるなら，さらに資金が必要になってくるのは道理。その資金を得るには？そう，レースでいい成績を出して賞金をゲットするのだ。ただし，レースで焦って事故ると修理代がかかることも忘れるな！





⬅⬇より性能のいいパーツを購入するには資金が必要。レースに出場してできるだけ上位入賞し，高い賞金を得るべし。レースを重ねていくと，クルマもゲットできるかも！



⬅速く走るためにはコース攻略が重要。それを助けてくれるのがコース上の矢印。

賞金を獲得したらパーツ、クルマをゲットしよう!

レースを展開していくと、その結果によって賞金を得て、それを元手にパーツを購入していくことが可能。もちろん貯めた資金でクルマを購入することもできる。パーツを購入する意図はクルマを速くするためであるが、単純に高いものを買い込んでいけば速くなるわけではない。クルマの性格に合わせて、また自分のテクニックに合わせて弱点を補うことが必要になる。そういった部分をしっかり見据えると、クルマ選びもかなり重要になってくるのだ。



←外見的に解りやすいパーツもあれば、なかには見えない部分のこういったパーツも用意されている。

しっかり稼いで速いクルマを作っていこう!

いいパーツほど値段が高いのは当然のこと。その高価なパーツをゲットするためには、レースで結果を出すことが重要だ。それを効率よく行うためには、レースで優勝するのが望ましい。そのためにはできる限りパーツを購入し、チューニングを行いたい。そこで問題になるのは購入するパーツ。"速い=パワフル"をすぐに思い浮かべると思うが、まずは操作性を向上させることを考え、足回り関係のパーツの購入をしたい。これによりコーナーで曲がれるクルマを作り、最速ラインに近づけていくことができる。レースでライバルに勝てるクルマを作ろう。



→コース上の流れを示す矢印をトレースできればオーケー!

優勝すれば

↓ゴールすると順位が表示される。さてさて自分の順位は何位になっている?





←レースの結果で経験値も積算されていく。結果がよければ積算される数値も多くなる。

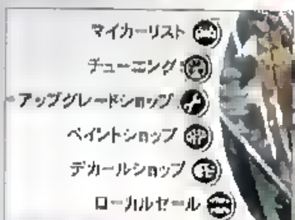
大金ゲット!!

賞金を貯めたらガレージへ!!

ガレージにはいくつか項目があり、その中の"アップグレードショップ"でパーツを購入する。そこにはクルマを速くするための、さまざまなパーツが売られている。種類が豊富なので、機能をしっかりと確認してから購入するべし。



←レースを終えると賞金ゲットの表示が!



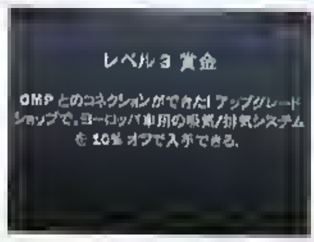
↑稼いだらチューンアップするべくガレージに入り、アップグレードへ!

↓パーツには、ウィンドガラスの色の違うものまで用意されているのだ。



パーツが割引になる!!

レースを進めていくとプレイヤーにいろいろな情報がもたらされる。その中にはパーツが割引になりました、というものも。これを利用するとパーツを安く購入できる。だが限定されているので、必ずしも希望のグレードのパーツが安くなるとは限らない……。



←お望みのパーツがセールに出ていたら、すかさず購入すべし!

弱い部分を強化するためにアップグレードしよう!

メーカー純正のチューンがほどこされたクルマもあるが、初期段階で購入するクルマは市販のモデルなので、そこに装着されているパーツは必要最低限のもの。通常の生活の中で機能すればいいレベルのものなので、レースのような過酷な条件下では簡単に限界を超えてしまう。そういった部分を解消するために、ハードな走りに対応できるパーツを装着していく必要があるのだ。そのパーツは、大きく3つに分けられる。まずはパワーの源のエンジン系、さらに曲がる、止まるで欠かせない足回り系、そして残るひとつがそれらの効果を向上させるボディ系だ。

とりあえず吸排気!

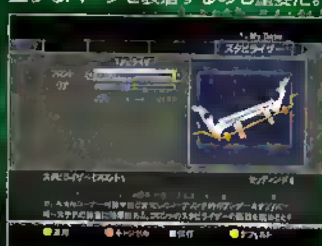
エンジン系でまず手をつけたいのは、手軽にパワーアップが見込める吸気排気の部分。ここを強化することで燃焼効率がよくなり、パワーを稼げる。



↑ノンターボのクルマをチューンするうえで吸気排気のチューンは定番。まずはここから。

パワーに見合う足回りへ!

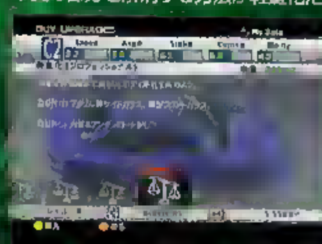
パワーが出てくると、硬い金属でできているクルマでもかなり負荷が掛かってくる。その負荷で歪むクルマを補正するパーツを装着するのも重要だ。



↑クルマが歪めば4つのタイヤの接地具合も変わる。パワーのロス防止に有効なのだ。

軽量化も重要だ!

クルマが重ければ加速、減速、そしてコーナーリング時にそれ相応の負荷がかかる。それが遅くなる原因に。この負の部分を解消する方法が軽量化だ。



↑軽量化は物を外す以外に軽い素材を使う方法もある。そういったパーツは意外に高価。

ペイントやデカールで個性的なクルマも作れるぞ！

資金を使わずに，クルマをグレードアップできる機能もある。それがペイントやデカールだ。ペイントはその文字からわかるように，クルマを塗装するというもの。クルマを選ぶ段階でいくつかカラーが用意されているが，それで満足しない人はこの機能を使うといい。また部分的にカラーを変えたい場合にも，この機能を使うことができる。デカールは，シールを任意に作ったり既製のものをボディに貼ることができる機能。複数貼ることもできるので，本物そっくりのレーシングカー仕様も製作可能だ。パーツメーカーのシールもあるので，愛車に装着したメーカーのシールを貼るのもいいだろう。これらの機能を使って完全オリジナルのクルマを作り，目立ってほしい！



←屋根の部分にもデカールを貼ることができるのだ。

目立つことも重要でしょう！

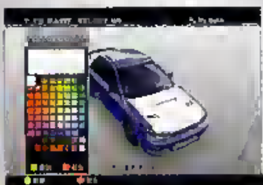




←↑デカールは大きさ，角度などを変更できるので，その機能を駆使して控えめにもド派手にもすることができる。ぜひ凝ったデザインに！

部分的にペイントも可能！

クルマ選択時に希望のカラーがない場合は，ペイントで好みのカラーに変えよう。クルマにはペイント可能な部分がいくつかあるので，部分的に違う色に塗り替えることも可能だ。変えられる部分は，ボンネットフード，サイドミラー，リアウィング，そしてクルマ全体である。ボンネットについては，カーボン調のカラーにすることも可能。また，素材系の色にしてみるのもいいだろう。派手にアピールするもよし，硬派なイメージにするのもよした。



←無垢な白を選択するのもひとつの形だ。



↑部分的に派手なカラーにしてみるのも個性があっていいかも。ただセンスを疑われないように！



→気づきにくいが，サイドミラー（ドアミラー）単体でもカラーを変更できる。わかる？

お好みの色でプレイ！

デカール貼って気分はレーサー！

カラー変更のみならず，デカールを貼るという楽しみかたもある。より派手なクルマにしたいと思ったらここにも顔を出そう。デカールには図形タイプのものと，既製タイプのものがある。図形タイプは，その形を貼ることでクルマにアクセントをつけることができる機能。これを使いこなせば，部分的な塗装も可能だ。既製タイプは，実在するパーツメーカーのロゴなどで，かなりの数が揃っている。

→どこにデカールを貼るかを決める。ボディの側面や真上，フロント，そしてリアにも可能なのだ。



↓既製のデカールは捜すだけでも大変。それだけメーカーも多いってことが言える。





センスで差をつけろ！

←貼るデカールを決めたら，どんな感じで貼り付けるかを決める。

パーツがアップグレードしたらチューニングを忘れるな！

パーツの購入はクルマを速くするためのきっかけにすぎない。それを生かすも殺すもチューニング次第となる。購入したパーツが機能するために，そしてさせるために，クルマの性格に合わせ，またプレイヤーの走らせかたに合わせて弱点を強化し，速くて曲がるクルマに仕上げていこう。そのチューニングはかなり項目が多いので，やり始めたら止まらなくなるかも。テスト走行も行いながら詰めていくと，効率よくチューンできるぞ。そのチューニングも，購入するパーツのグレードによってはチューンアップができないこともあるので注意しよう。

奥が深い"タイヤ"！

タイヤのチューンと言えばウェットタイヤやハイグリップタイヤを想像するが，本作ではなんと，タイヤの空気圧や角度まで調整することができる。



↑タイヤの空気圧を調整することでサスペンションの効果も出てくる。それを全輪で可能。

荷量変化にも注意！

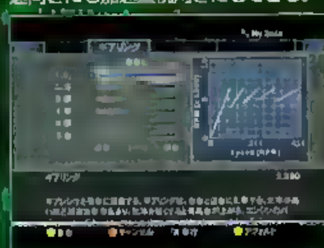
サスペンションやそれをサポートするダンパーは乗り心地をよくするためではなく，加速，減速，そしてコーナーリングの性能を左右する大事な要素。



↑各タイヤのサスペンションやダンパーを調整できる。コースに合わせた変更もありだぞ。

ギアも調節可能！

エンジンで作られたパワーを伝えるのがギア。その部分もチューンができる。変えられる部分はギアの比率。高速向きにも加速重視向きにもできる。



↑シフトチェンジをして加速していくその過程を見直すことで，より速いクルマを作ろう。

サブタイトルが正式決定！
日本版完成はもうすぐ!?

SUDEKI

千年の暁の物語



RPG	スデキ～センネンノアカツキノモノガタリ～	アクションRPG
	マイクロソフト	Climax
	今夏発売予定	未定
	HDTV(D2)、5.1ch	
	非対応	未定
	未定	未定

約半年ぶりの『Sudeki』紹介は新着情報満載！　海外版からの変更点ほか、最新版ロムを触った体験レポートもお送りするぞ。日本語版のサブタイトルも決定！

主人公たちの名前が正式決定！ アフレコ作業も快調！

アクション要素満載のファンタジーRPG『Sudeki』。ローカライズ作業は着々と進み、主人公たちの正式名称もついに決定。また、先日行われた本作のアフレコ現場に本誌取材班が突入、声優陣にインタビューを敢行！　というわけで今回は、いままでのおさらいも兼ねて、キャラクターのプロフィールと声優さんのコメントを紹介していくぞ。日本のファンが遊びやすいように生まれ変わった本作を、とくとご覧あれ！



←ムービーシーンは一部を除き、音声に加えて字幕も表示される。



←メニューも細部にいたるまで、すべてローカライズされている。

気鋭の騎士　ナッシュ

幼少のころから戦士を目指し、衛兵養成学校に入学。その後、精鋭師団の任務に就く。冒険中は強靭なパワーで障害物を動かし、新たなる道を切り開くことも。

CV：野島健児

青二プロダクション所属。代表作は『BECK』平義行、『マシュマロ通信』ライム、『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』バート・ハイム、ほか多数。



今回、すでに英語が吹き込まれているシーンに声をあてるため、早口になる場面が多かったです。感情が乱れないよう、気をつけて演技しました。ファンの皆さん、本作をぜひお楽しみくださーい!!

美貌の魔法使い　シャリス

イルミナの王女であり、類い希なる魔法の使い手。その魔力を活用した"ディスペル"で、隠されたオブジェクトを見つけたりすることもできる。

CV：中原麻衣

アイムエンタープライズ所属。代表作は『わがまま☆フェアリー ミルモでポン！』南 楓、『舞-HiME』鴇羽舞衣、『蟲奉行』ペッポ、『DearS』ミゥ、ほか多数。



ワガママで天真爛漫だけど、カワイイ面もいっぱいあるキャラです。ワガママさがいやみになりすぎないよう、気をつけて演じました。絵も音楽もカッコよく、完成したら私もプレイしてみたい！

堅物の科学者　エルコ

知性と判断力を併せ持つ天才科学者。とある事故により片腕を失うが、不屈の闘志で立ち直る。背中に背負ったロケットパックで空中を飛ぶことができるぞ。

CV：緑川光

青二プロダクション所属。代表作は『ボボボーボ・ボーボボ』ソフトン、『冒険王ビィト』ゼノン、『新機動戦記ガンダムW』ヒイロ・ユイ、ほか多数。



神経質そうな所に気をつけつつ、本能のままに演じました。本作は、女性キャラクターの衣装がスゴイですね。アフレコ中も、それが気になって気になって（笑）。感想、お待ちしています！

信心深き獣人　リニ

人間と獣、両方の血が混ざった"獣人"。大使としてイルミナ城へ訪れる。武器である鉤爪を使い、垂直に切り立った崖などもたやすく登ることが可能だ。

CV：浅川悠

アーツビジョン所属。代表作は『遙かなる時空の中で 八葉抄』セフル、『スクールランブル』刑部絃子、『とっとこハム太郎』トンガリくん、ほか多数。



彼女の心身ともに強い部分が出るよう心がけて演技を行いました。世界観がおもしろく、街など舞台がとってもキレイですね！　きっと素敵なゲームに仕上がると思うので、みなさん楽しみにしていてください。

できたてホヤホヤの日本版『Sudeki』体験レポート！

3月某日、編集部に日本語版の最新ロムが到着！ さっそくプレイレポートをお届けしよう。テキストの日本語化に併せてキャラクターのボイスもすでに吹き替えられており、主人公以外のキャラたちもしゃべるしゃべる！ 移植作業は順調のようだ。

本作の舞台は、かつて平和だったハスキリア。だが国土は徐々に疲弊し、謎のアクロリア軍が侵略を行っている。平和な世界がなぜ脅かされつつあるのか？ アクロリア軍とはいったい……？ さまざまな謎を解くため、4人の勇者は冒険に旅立つ。



←最初に操るのは王国の兵士であるナッシュ。



←訓練に寝坊し、将軍から怒られてしまう。

光の国の中枢"イルミナ城"から壮大な物語が幕を開ける！

場所はイルミナの城下町。寝過ごしたナッシュは、急いで衛兵訓練の集合場所へと向かう。この訓練で、戦闘操作の練習ができるのだ。戦闘では通常の斬撃のほか、タイミングよくボタンを押すと連続攻撃も行えるぞ。無事訓練を終えると、任務まえの準備としてマップを入手するよう言われる。さあ、街へくり出そう！



↑最初に操作するのは訓練のシーン。基本的な戦闘動作をしっかり学ぼう。



↑城下町にあるナッシュの自宅には家族の肖像画が。大切なもののようだ。

地図をもらいにゴー！



←会話シーンでは、選択肢が現れることも多い。

街道を駆け抜けてつぎなる目的地へ！

マップを手に入れると、街道で小競り合いが発生したとの通報が。部隊を率いて街道に向かうナッシュの前に、美しいハスキリアの大地が広がる。だが突如、一瞬にして空には暗雲が立ちこめ……!?



↑街道を進むと海賊の隠れ家を発見！探索するか、先を急ぐか!?



←障害物を移動させて、新たな道を切り開くトラップなども出現する。



←レベルアップは、どの能力を成長させるか選べるのだ。

非道なるアクロリア兵と初めての遭遇戦！





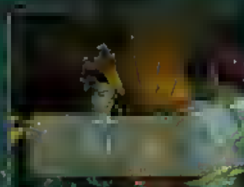
←↑アクロリア兵がナッシュの行く手を阻む！ 巨大なボスも登場するぞ。

イルミナ城下町に暮らす人々を見る

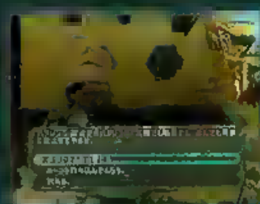
イルミナの城下町では、さまざまな人々が生活している。鍛冶屋や道具屋といったお店は、後々お世話になりそうだ。また、至るところにいる衛兵たちは、給料に不満を持っている者が多い様子。王国の統治面は不安定なのだろうか？



↑大きくなったらコワイ女兵士になるのが夢という、変わった女の子も。



→安月給に愚痴をこぼすのは、万国共通!?



←鍛冶屋のルーンを打ち込む、が気になる－

悪ガキ3人組にお金をパクられた！





←↑小さな子供だと思って油断していると、お金をかすめ取られた！ こういったこともたくさんあるようだ。

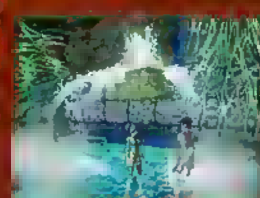
勇者の行く先に待ち受けるのは……!?

今回紹介したのは、物語のほんの序盤。この先、もっともっと多くの世界を旅することになるであろう。ここでは、そんな先の世界をちょっとだけ紹介。ナッシュ以外の仲間はいつ登場するのか、アクロリア兵はどこからくるのか……!? さらなる続報を待て！





↑神秘的な雰囲気が漂うこの場所は、何かを奉った神殿なのだろうか!?



←美しいエフェクトも注目ポイントのひとつ－

特報 X SPECIAL



物語の導入部をいち早く公開!

CONSTANTINE

キアヌ・リーブスが挑む新たなヒーローは、地獄の悪魔たちと取引できる孤独なエージェント。新時代のダークヒーロー、ジョン・コンスタンティンの物語が幕を開ける!

コンスタンティン	アクションアドベンチャー
マーベラスエンターテイメント	Bits Studios
4月21日発売予定	7140円(税込)
なし	
15歳以上	
未定	—

天国と地獄の地上を賭けたゲームが始まる

部屋のベッドに縛りつけられ、自由を奪われた少女。その部屋に入ってきたのは、トレンチコートにタバコをくわえた男。少女の額に指を当て、祈りを捧げると悪魔が正体を現す。悪魔を鏡に封じ込め、地獄へ送り返す――。怪奇現象の解決から悪魔払いまで行うトラブルバスター、それが本作の主人公ジョン・コンスタンティンだ。











探偵ジョン・コンスタンティン

善と悪の間に棲む男

地獄でショットガンの部品を捜し出せ!

薄暗く、物が雑然と置かれた部屋からジョンの物語は始まる。悪魔払いに必要な武器を作る"ビーマン"からの依頼は、"聖なるショットガン"の部品を地獄から持ち帰ること。部屋の隅の水溜まりの上に立ち、"ゲートウェイ"のスペルを唱えると、一瞬にして周囲は異世界へと姿を変える。そこは炎が燃え上がり、下級のデーモンが人々を追い回している世界―地獄―。デーモンたちはジョンにも襲い掛かってくるので、愛用の銃"ウィッチズカース"で狙い撃ちしよう。基本操作を学びながら建物の奥へ進むと、2挺目のウィチズカースが手に入る。と、拾い上げた直後に悪魔につかまれ、ジョンは宙へと連れ去られて……。

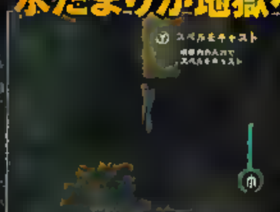


←何とも生活感のない部屋。ここがコンスタンティンの自室なのか?



➡部屋の中には銃の弾丸が落ちている。入手しておくのを忘れずに。

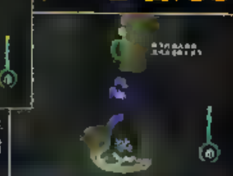
水たまりが地獄への入り口



←部屋の隅のにある溜まり。じつは、この水溜まりこそが異世界への入り口となるのだ。準備ができたら水溜まりへと入ろう。

スペルを唱えよ





⬆➡水溜まりに入り、Yボタンでスペルを詠唱。指示どおりにボタンを押す。

地獄への門が開かれる……



➡スペルが成功すると肉体は異世界へ。地獄では何が待っているのか。

地獄の業火が世界を包み



←炎が燃え上がり、デーモンたちが襲ってくる。気を抜けばデーモンたちの餌食となってしまうぞ。



➡デーモンから逃げ惑う、人間の姿が見える! 彼らを助け出すことはできないのだろうか……。

デーモンたちが徘徊する



←このステージは親切な操作説明つき。基本的な動かしかたを学べるぞ。



➡扉を乗り越え、床の穴を飛び越えて奥へ進むと、2挺目の銃が手に入る。



➡銃を手にした途端、悪魔が飛び掛かってくる! これはデーモンたちの罠なのか? 果たして目的の部品はどこに……。

デーモンたちと渡り合うコンスタンティンのアクション!

屈強な身体に超自然的な力を備え、地獄の悪魔たちと渡り合うジョン・コンスタンティン。ここでは、彼にどのような能力があり、どういったアクションが可能なのかを紹介しよう。地上界に潜伏するデーモンを一掃するには、力の使用法が重要になることは言うまでもない。成否はキミ次第だ。



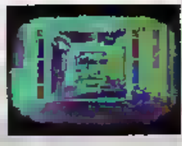
1 左トリガ サブウェポン使用



物語が進むと、聖水などのサブウェポンが手に入るようになる。人間に化けたデーモンの真の姿を映し出したり、一定時間動きを止める効果の武器もあるぞ。

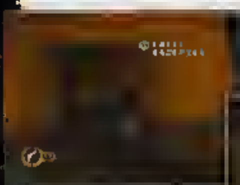
2 Xボタン トゥルーサイト

人間の姿をしたデーモンを見破れるのがトゥルーサイト。この能力は暗闇を見通したり、隠れた扉を見つけ出すこともできる。怪しい場所で使っていこう。



3 左スティック 移動

コンスタンティンの移動は左スティックで行う。ある程度の段差や金網は、スティックを入れることで上ることが可能だ。勢いをつければ、床に開いた穴も飛び越えられるぞ。銃をかまえているときは、左スティック押し込みで180度反転することもできる。



⬅ある程度の段差は、スティックを入れることで自動的に上ってくれる。



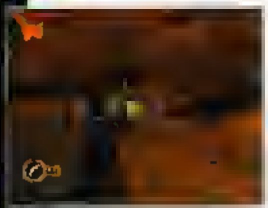
➡左スティック押し込みで180度反転。背後からの攻撃に対処可能だ。

4 右スティック 視点移動



右スティックは視点移動であり、銃の照準にもなっている。照準が敵に合うと緑色に変わる。確実にダメージを与えるためにも、照準の色は見逃さないように。

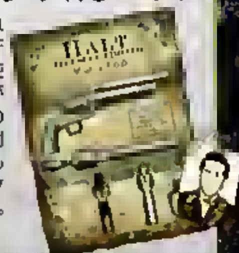
5 右トリガ メイン武器使用



右トリガを引くことでメイン武器を発射する。メイン武器は"ウィッチズカース"以外にも、マシンガンや火炎放射器など多数。敵によって携行武器を持ち替えながら戦うことが重要だ。

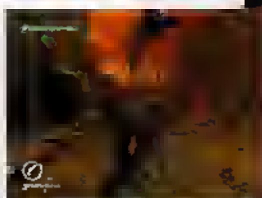
武器 ウィッチズカース

聖なる遺物から作り出されたこの銃は、19世紀のデーモンハンターによって使われていた品。聖パウロが回心した"ダマスカスへの道"から採取した石を発射する。発射レートは遅いものの、大半のデーモンをクギづけにすることが可能。ジョンのメイン武器だ。



6 Aボタン 打撃攻撃

ジョンは素手で戦うこともできる。打撃は連続でくり出すことができ、銃に引けを取らない攻撃力を持っている。接近してまとわりつくデーモンは、打撃で対処するのがいいぞ。



武器 ナックルダスター



聖戦時に司教アニコットから祝福を受けた品。純金製で宗教的な印が刻まれている。素手(ナックルダスター)での攻撃は、連続で3発までくり出すことが可能。3発目がヒットすると、スローモーションの演出が入る。なかなかカッコイイので、使いこなしてほしい。

7 Yボタン スペル使用

Yボタンを押すとスペル詠唱モードに入り、一定時間以内に特定の順番でボタンを押すと詠唱成功となる。スペル使用時はマジックポイントを消費するぞ。



⬅スペル詠唱モードに入ると、中央にボタン表示が現れる。制限時間以内に、順番どおりにボタンを押そう。

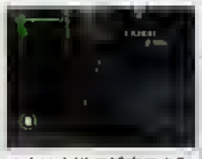
スペル ゲートウェイ

水のポータルから地獄へと移動することが可能。このスペルはマジックポイントを使用しないが、使用できる場所は限定されている。物語の途中で地獄へと足を運ぶ場面は多いだろう。



8 Bボタン フラスコ使用

Bボタンを押すとフラスコの水を飲む。フラスコの水は不思議な力を持ち、体力を回復することができる。ボタンを押す長さで飲む量を調節できるぞ。



➡水は水道で補充できる。なんとも安上がり。



⬅体力が減ったら、フラスコの水を飲んで回復だ。

アイテム 悟りのフラスコ



聖なるババーイの泉から生まれ、チベットの高僧5人に祝福を受けたフラスコ。このフラスコ内の水を飲むとライフフォース(体力)が回復する。水は飲むたびに補充しておく必要がある。

デーモンMEMO

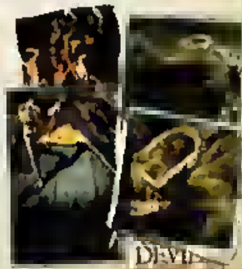
敵となるデーモンは、映画に登場するものからオリジナルのものまで多数存在する。序盤のデーモンを紹介しよう。



⬆デーモンは何種類も存在するようだ。動きや攻撃方法を把握する必要があるぞ。

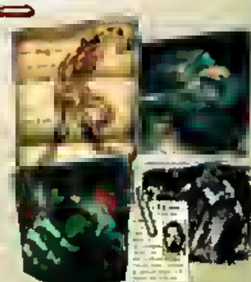
S・スカウト

スキャベンジャースカウトは地獄で過ごした時間がもっとも少なく、スキャベンジャー系では最小最弱。ただ、群れをなして行動し、その動きはすばやい。飛びついて攻撃してくるので、打撃で対処するのが確実だろう。



S・ソルジャー

スキャベンジャーソルジャーは地獄の歩兵部隊とでもいえる存在。スキャベンジャー系の大多数を占めるデーモンだ。スカウトより大柄で、腕力も強い。スカウトよりも体力があるため、銃の一撃で倒せないこともある。



特報 SPECIAL

RED・DEAD REVOLVER
レッド・デッド・リボルバー



どうせ殺すのなら、悪いヤツがいい

親の仇の一念で、流れ流れて裏稼業。行く手塞ぐは人非人、散らせてみせましょう赤い花……てな感じの硬派ガン・アクション。"やられ役"たちもいい味出してます。

SPEC action
レッド・デッド・リボルバー / ガン・アクション
カプコン / Rockstar
5月28日発売予定 / 6990円［税込］
5.1ch
非対応 / 15歳以上
9ブロック

序盤ステージでレッドの踏み台になる
賞金首六(七?)人衆

孤独な賞金稼ぎ・レッドが、その首に賞金をかけられた悪漢を容赦なく始末していく過程を楽しめる『レッド・デッド・リボルバー』。単純明快な勧善懲悪ものとは趣きを異にする、憂いをたたえた物語展開はひとまず置いて、今回は序盤ステージで登場する個性的な大物賞金首たちを紹介。どんな戦いがくり広げられるのか、イメージを膨らませておこう!

TARGET 1 アグリー・クリス

ゲーム中、レッドが最初に対峙する予定の高額賞金首は、ウィドウズパッチの町を悪党の巣窟に変えた元凶。ならず者揃いのアグリー・ギャング団の首領、という一見偉そうな肩書きだが、時代を変えるほどの器にはあらず……。

"一日一悪"がモットーの町の暴君





⬆⬅西部でも指折りの残虐な男であり、襲われた村はすべてが奪いつくされる。

TARGET 2 ビッグジョッシュ

子供のころから大きな音が好きだったジョッシュは、大人になると立派な爆弾魔に成長。ブリムストンの町では風呂を爆破して追放されるなど、悠々自適なロクデナシライフを満喫している。最近はとある組織の一員になったとか。



⬆爆音を満喫したいからって、頭にダイナマイトをくくりつけるのって?

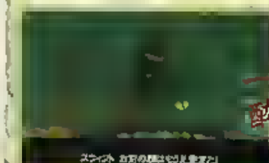
悪のマイトガイは爆音がお好き



TARGET 3 ペリー博士

"悪の一芸入団制"の採用により、諸国のならず者たちの恰好の受け皿になっているペリーサーカス団の、最高責任者。現在の地位には前団長を殺して収まった……などの武勇伝にこと欠かず、興行よりもそっちが気になる人、多数。

ごろつき一座を束ねる酔いどれ団長

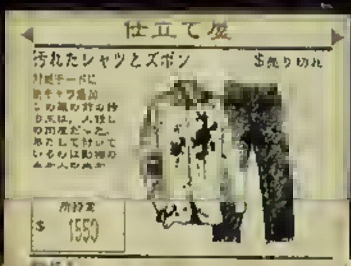




⬆➡ふだん飲んだくれているヤツが本気を出すときほど恐ろしいものはない。

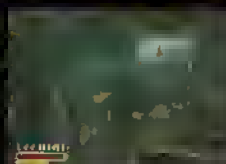
稼いだお金の使い道は……?
ブリムストンいい店ガイド

もとより復讐ありきではじめたバウンティ・ハンターだけに、清貧を気取っていても何ら得はない! たいていのものは拠点となるブリムストンの町の各店舗で揃うので、保安官事務所で賞金を受け取ったらショップをぐるっと回ってみよう。時には意外な掘り出し物に出会えることもある!?



⬆ショップで買えるものの中には、他モードのアンロック条件になっているものも……。

武器屋



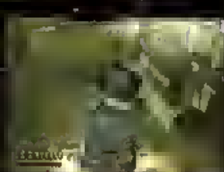
➡武装した賞金首たちと渡り合うために必要なものが揃っている。つねに強力なものを購入しよう。

雑貨屋



⬅体力回復系をはじめ、やさぐれた稼業に欠かせない便利グッズが揃っている。開いててよかった。

仕立て屋



➡荒野のガンマンの身だしなみをつかさどる店。おもに対戦モードの新キャラ追加要素がある。

酒場



➡飲めば必殺のデッドアイゲージが増加する酒を売っている。時には思わぬ商品も入荷するとか。

ショッピングチャンスは街の外にも!

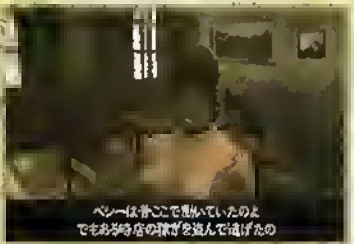
長いこと各地を放浪していれば、旅商人との出会いも珍しくない。相場の高さは承知のうえで、そのときに真に必要なものを購入してこそ、賢い世渡り術というものだ。



⬆リスクを背負って旅する商人の心意気も買おう。

TARGET 4 バッド・ベシー

町と町をつなぐ交通ルートとして、また評判の観光地としても有名なローグ峡谷に、居座り始めたギャング団。その頭領がバッド・ベシーだ。以前はブリムストンの酒場で働いていた彼女は、あるトラブルを起こして逃亡。す速い身のこなしとカリスマ性を武器に、現在の地位にまでのし上がった。得意な武器はムチ。対決時は、女だからといって情けをかけることなく、全力で倒しにかかろう。



➡ベシーの過去を知る人々の証言を収集。やはり昔から少し変わり者だったようだ。



⬆勇壮な風景に見とれるのはひとまず置いて、入り組んだ地形をフル活用しよう。



⬇荒くれ者を従えて登場するバッド・ベシー。M字開脚でもかましそうな余裕っぷりは、さすがギャング団のボスの風格といったところ。



妖艶な肢体からくり出されるムチがイイ!?

谷間から降る巨岩に注意!!

谷に落石はつきものだが、それが人為的なものだったりすると始末が悪い。バッド・ベシーギャング団に在籍する怪力男たちは巨岩をボンボン投げてくるが、真正面から受け止めようなどと思わず、敵の行動範囲外から地道に銃撃しよう。



⬆目の前が岩一面になったときはすでに手遅れ。

⬇発見したら物陰に隠れてチクチク痛めつけよ。



TARGET 5 ミスター・ブラック

住民がつぎつぎと姿を消す、という噂を聞いて向かった者は二度と帰ってこないゴーストタウン、ターネイション。ごく平凡な町を襲った不幸は、つねに棺桶を背負っている不気味ないでたちの男、ミスター・ブラックによってもたらされたという。各所に部下を配置し、訪れる者をつぎつぎと始末する悪行を終わらせるため、そして彼の首にかけられた賞金を得るため、レッドは単身のりこむ。



⬆どこからこんなに、というほど現れるブラックの手下たち。

➡祈る者の絶えた墓場での銃撃戦。身を隠す場所が豊富なのは、敵も同じ。



つねに"死の気配"を携えた陰気なガンマン

⬇ぱっと見の印象はもちろん、その手口も陰湿そのもののミスター・ブラック。



⬆戦闘モードに入ったミスター・ブラックは、一気にブチ切れキャラに変貌する。接近すると棺桶を振り回して攻撃してくるのだ!



ゴーストタウンの"恐怖"

表立った活気がなくなったぶん、静かな殺気に満ち満ちているターネイションの町。物陰にはブラックの手下が潜んでいると思ってほぼ間違いない。片時も気を抜かずに探索しよう。



⬆部下の陰湿さはボス譲り。油断すると、大勢の敵に囲まれてしまうことも……。

TARGET 6 サム＆ダン

ブリムストンの酒場で、両親の仇"片腕の男"に関する噂話を耳にしたレッドは、詳しく問い詰めようとする。しかし聞いた相手が悪かった。なぜならその連中は、酒場の用心棒で賞金首でもあるサムとダンの兄弟だったからだ。町の有力者の子飼いでもある彼らは、当然、町の厄介者。さっそく酒場内で大乱闘が始まることに。上を下への大混戦の中、生きのびて奴らを追いつめろ！

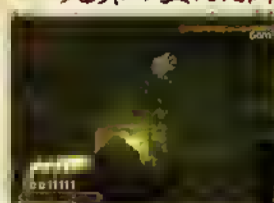


➡片腕の男が、なくした腕のかわりに大砲をつけた……などと大声で話すサム&ダン。



兄弟の歪んだ絆が悪を助長

⬅酒場での大立ち回りの際には、レディーたちの身の安全を守ることもお忘れなく。





➡ここぞという場面はやはりデュエルで決着。慎重にね。

檻の中で判明した意外な手がかり

酒場での乱闘事件の首謀者として捕えられたレッド。日ごろ世話になっているバートレット保安官と、鉄格子越しに身の上話をしていると、バートレットとレッドの亡父が知り合いだったことが判明。災い転じて何とやら……という展開に。



⬆基本的にはレッドの味方のバートレット保安官。

⬇両親の仇、片腕の男の手がかりを聞きだせるのか!?



読者投稿コーナー

Rbox リーダーズボックス

すっかり春の陽気ですね。春といえば出会いと別れ、そして1年の締めくくり、ポイントランキングの結果発表ですよ！ 本年度気張った人も、何となく眺めてただけの人も、気になる詳細はRboxを読んでから！

船長 Rbox最高責任者
スーリン 幹部、三十路
宇吉 ネコ、オス高齢



レターコロニー 500

昔の学制服を引っぱり出し感慨深く桜並木を歩いてみる、でも卒業シーズンとは何の関係もない宇宙海賊3人組のコーナー。

いよいよ年度の節目。今回の採用不採用でポイントランキングの順位がガラッと変わったりしてな（船）

──責任感じちゃうこと言わないでほしいニャ。あくまでネタ重視（宇）

──まぁ、あんまり力まないでいつもどおりのんびり行きましょう（ス）

●今回の投稿でポイントリセット。それが目的ではなくとも、一時的にモチベーションが下がる。ま、1年間続けるのって難しいと思いますね、途中参入者としては。　新潟県　チャンプア

──1年間おつかれさま！　さっそくだけどつぎの1年もヨロシク（ス）

──まったくこれじゃ余韻も何もあったもんじゃないニャ～（宇）

次年度からはプレゼント方式も若干気前よくなるので、気持ちも新たに投稿してほしいんだな（船）

●大成功を収めるためにはどうしたらいいのか、細木数子先生にズバリ占ってもらうと言うのはどうでしょうか？　あの芸能人（モ〇キッキー）みたいに変な名前つけられる恐れもありますが……。　埼玉県　よっしー

えーと、Xboxの現行機は2002年2月22日発売だから……水星人（＋）ね。ってことはぁ……（ス）

──スーリンはあいかわらず六星占術にかぶれっぱなしだニャ（宇）

●昨年のいまごろ、Xboxのハワイツアーキャンペーンに行きました。あれから1年経つのに、はっきりと思い出せます。また行きたいなぁ……。お三方は宇宙旅行以外の旅行はしたことありますか？　東京都　ATUSI

ハワイは芸能人じゃないと行けない島じゃなかったのか!?（船）

──どこでどう間違ったらそんな間違った知識になるのかしら（ス）

●人生15年目にしてついに花粉症になってしまいました。もうダメです。　三重県　チラベルと

キミには二度と平和な春先は戻ってこないのだ。フフフ（船）

──船長、鼻水ダラダラ、目まっ赤っ赤な状態でニヤケないでよね（ス）

●大阪名物と聞いて、何を思い浮かべますか？　やっぱりたこ焼きですか？　大阪府　北野正幸

我輩は「ホーミタイッ！」かな。いい歌だよな、あれ（船）

──ひょっとして「悲しい色やね」のこと？　あれは「大阪ベイブルース」って言ってんのよ、このタコ！（ス）

──オイラは"おばちゃん"が大阪名物だと思うニャ。ま、マンパワー？（宇）

●私の通ってる高校では文化祭がありません！　文化祭ってどんな感じなんですか。やっぱり楽しいんでしょうね。　宮城県　エクボク

文化祭は楽しいぞぅ。他校の学生さんとも出会えるしな！（船）

──とうの昔に卒業したくせに、いまだに近所の学校の文化祭回りにハマるような大人にはならないでね（ス）

●社会の授業中に"三国干渉"という用語が出てきたとき、先生が「三国干渉っていったら『戦国無双』でしょ」と言ってました。たしかに響きは微妙に似ているけど……。でも私は、そんな先生、大歓迎です（笑）。　福岡県　大桜相二松

あえて「三國無双」といかないところが先生のこだわりだな（船）

──ところで三国干渉って、日独伊が何たらってヤツのこと？（ス）

●先日公開された、某潜水艦映画を観てきたのですが、途中から凄まじい尿意が。映画は最後の戦いのまっ最中という、いちばんいいシーン。ここで出るわけにはいかず我慢を決め込んだのですが、爆撃の重低音が膀胱に響く響く！　気分はスクリーンで戦っている乗組員……すごいシンクロ感を味わいました。　北海道　デールテール

──で、けっきょくその"浸水被害"は回避できたのでしょうか？（船）

──ベタベタな返しね。映画鑑賞まえのトイレは忘れないようにね（ス）

●ある日、スズメが我が家の中に迷い込んだ。それを見たウチのじーちゃんがひと言「……食うか」。こんなじーちゃん、どう思います!?　新潟県　よっさん43

──ワイルドでステキ!!（ス）

──オイラもみんなの見ていないときにこっそり食べてるニャ（宇）

──たまに忘れそうになるが、お前もやっぱりネコなんだな……（船）

●賞味期限4日ぎれのパンを捨てるのはもったいないので、バードウォッチング用の撒餌に使える！　と思い、さっそくパンを撒き観察。するとスズメがパンをつつき始めました。そこにヒヨドリが現われ、スズメのパンをくわえて飛び立ってしまうと、そのヒヨドリを追うスズメとのドッグファイトがスタート。けっきょくスズメが勝ち、奪い返したパンを屋根の上に落とした瞬間、突然カラスが現れ、パンをくわえて飛び去って行きました。まるでTVの動物番組を見ているようで、スッゲーワクワクしました。　大阪府　MAZU

──ノーカット・ノー編集でいいモノを観られたようですな～（船）

──その場にオイラがいたら、パンを奪いにきたカラスを……（宇）

──宇吉が急にワイルドに!?（ス）

●外出して周囲を見回すと、携帯電話を何かしらいじっている人の多いこと多いこと。そりゃあないよりもあったほうが便利だということはわかるのですが、ひょっとしたら、あるせいでもっとしなければいけない別のことができなくなっている可能性もあるんじゃないかなあと思いました。　東京都　ANAGOさん

──本当に向き合わなければいけないのは、電話口の向こうの相手よりも、目の前の相手だったりする場合も往々にしてあるものだ（船）

──こっち向いて言いなさいよ（ス）

──しょっちゅう心ここにあらずな顔つきをしてる船長に言われても、説得力は半減なんだかニャ（宇）

スーリンの　スーリンの地上の星

●先日、引越しをしました。ひと段落したので荷物の整理をしていたら、ゲームウォッチなるものが出てきました！　ゲーム機の時代の流れを感じましたね～。10年後、Xboxを見てまたそう思うのかも。　高知県　GAMES BOND

──ゲームウォッチ、お兄さんのを奪って相当遊んだなぁ……（ス）

ファミコンが発売された年（1983年）よりもあとに生まれたグラビアアイドルの写真を見ていると、我輩も年をとったなあと思う（船）

──単に"若いコ好きになった"ってこととは違うのかニャ？（宇）

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！　ポイントは今号で総集計され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ）】、【2位：記念盾＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限らせていただきます。

ギャラクシーイラストコンテスト

700 G-MAX

厳選(?)された題材をどう料理するか……Xboxゲームのイラストを描くうえでは、そこが重要だったりするのだ(船)



★★★ 今月の一等賞 1000 G-MAX

和歌山県　ウルヴィー

ヘヴィな過去がそのまま顔つきに出ている『レッド・デッド・リボルバー』の主人公・レッドをワイルドに描き切ったウルヴィーくんが、今回の1等賞！　眉間付近のシワがとくにシブくていいわね～（ス）





東京都　三橋はつみ

『キングダムアンダーファイア』のルクレシアをモノトーンでシブくまとめてくれたんだニャ～（宇）



兵庫県　桂月すいか

プレイ中、ジョディを喜ばせるために戦ってるんじゃないかと錯覚するんだが、我輩だけ？（船）



福岡県　G・N・A

ぐっとオトナっぽいレイファン。胸のアミアミ部分に指を入れてみたいぞ！（船）



北海道　デールデール

Xboxゲームでもキアヌ・リーブスが大活躍だなんて、いまから楽しみよね～（ス）



大阪府　MAZU

力の入ったイラストであらためて見ると『O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～』の世界って、やっぱ独特だニャ（宇）



福岡県　走る棺桶

"よい子悪い子ふつうの子RPG"こと(?)『Fable』。善バージョンの主人公が、なぜかユーモラスね（ス）



高知県　GAMES BOND

エージェント・フィオナの表裏ありそうな性質を背景でウマく表現しているニャ（宇）



京都府　軟弱者

卒業シーズンということで『DOA』キャラの制服姿も見納め……んなことないか（船）

Xboxユーザーズサテライト

400 G-MAX

今回のテーマは「ゲームのお色気表現、"必然性"と"やり過ぎ"の境界は？」。最後にふさわしい……かニャ（宇）

■水着までは、やり過ぎには入らないと思う。　大阪府　EX

■女キャラの激しい乳揺れくらいはいいと思うが、すっ裸になるのはやり過ぎかな(本当はしてほしいけど)。　埼玉県　よっしー

■『DEAD OR ALIVE』シリーズが境界線で、それ以上はやり過ぎだと思う。　大阪府　北野正幸

■乳頭が見えたらダメでしょう。何か事件が起こったとき、またゲームのせいにされるし。　栃木県　闇色コヨーテ

■①システムまたはストーリー上、無理がない。②主購買層のユーザーが不快にならない。③ゲームの主要素にならない。これくらいを満たせばやり過ぎにはならないか。　東京都　ATUS

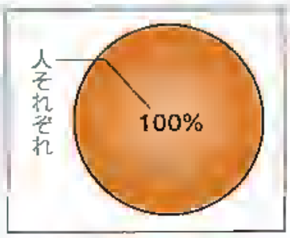
■家庭用なので、お色気表現はなくてもいいと思います。「お色気は？」と思わないくらいのガチガチ硬派なタイトルをリリースすればいいのでは。必然性を感じれば、第三者が過激な感情を抱かない程度に健康的な身体で、はだけなければいいと思います。　茨城県　いたみー

■とくに境界はないです。ゲームをする人によって、その判断が違うからです！　宮城県　エクボク

■色気表現に境界はない。というか"やり過ぎ"とはどういったものなのか……　新潟県　よっさん43

なぜか観念的な問題に……（船）

総評



お色気要素の解釈や捉えかたにはかなり個人差があるようで、収拾がつかなくなってしまったニャ。でも、「ゲームはお色気要素があれば何でもオッケー！」という単純なものではないことだけは、すべての意見に共通していて、ホッとしたんだニャ（宇）

川柳流星群

風邪ひいて　ゲームやってりゃ　吐くわなぁ　栃木県　闇色コヨーテ

●当然だニャ。せめて視点移動が激しくないものを（宇）

公式HPのご案内

●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、自由に活用してください。編集部はもちろん、数多くのクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしている！　かも。●掲示板を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。

http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

川柳流星群

次世代機　斬り込み隊長　ビル・ゲイツ

愛媛県　猿飛サスケ

●娯楽はゆとりの心から生まれるもの……だよね(ス)

逆引きゲームデザイナー

500

発売日永久未定のコントローラーからゲームを発想する、超新感覚コーナー(ス)



フラフープ型コントローラー

➡コードレスなのがよかったのか？

●「情熱のサンバ」
腰を動かしコントローラーを落とさないようにプレイ。サンバの基本の動き等は、練習モードで現地の講師が字幕(or吹き替え)でレクチャーしてくれるぞ。曲終了時には情熱度(消費カロリー)が表示される。運動不足なアナタのカラダに情熱を！

茨城県　いたみ～

●「ハリケーンストリート」
腰で回して竜巻を発生させ、街や自然を破壊し尽くすゲーム。回転が速いほど強力。

栃木県　闇色コヨーテ

●「ザ・グラビア」
フラフープを写真撮影時に使用するレフ版に見立て、モデルにちょうどいい光を当てる。撮った写真の出来によってポイントを得られる。モデルは絶えず動き回るので、アクロバティックな動きが必要となる。

埼玉県　よっしー

●「Coogle(クーグル)」
ゲームが指定してくるサイズ(直径、長さ、断面積等)のモノを捜してフープを潜らせると、フープがモノのサイズを感知して、指定値との誤差がスコアになる。誤差が小さいほど高得点。コードレスなので、屋外のモノも潜らせられる。上級面は"直径2mm、長さ35m"なんてものが。さぁどうする!?　東京都　ATUSI

●「キングオブサモナー」
召還陣を描き、魔物や精霊を召還せよ!!　その力で世界を統一し千年王国を築くのだ!!

埼玉県　バルブヘッド

今回の評価と次回作のお願い

今回の投稿は実際に遊んでみたくなるものばかりで、質・量ともにレベルが高かった。コントローラーの題材のシンプルさが幸いしたのかもな。この調子で次回も頼むぞ(船)



➡ありそうでなかったこの一品。お箸の国の人ならではのものね。

ローカライズの鬼

600

いろんな国で製作されたXboxのゲームを、他国向けに再調整してみないか？(船)

今回のテーマ『ねずみくす』



栃木県　闇色コヨーテ

➡『ウエストサイドストーリー』風ね。物語の設定も似てる!?(ス)



東京都　三橋はつみ

➡ついにやってしまったようだな。誰のためのローカライズ？(船)



山口県　べたらこ

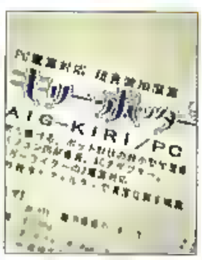
➡鬼太郎をたたえる歌が聞こえてきそうなローカライズだニャ(宇)

次号からは新コーナーがスタート！

おもしろ写真投稿コーナー　ガガーリンの目

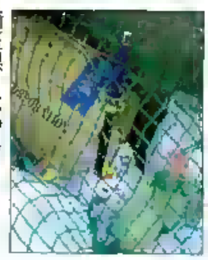
500

おかしな光景を見かけたら写メって送って！　マナー厳守は約束だよ(船)



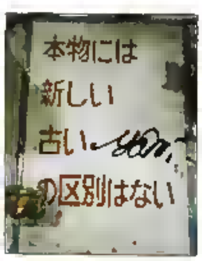
東京都　冷めたピザ

ぼたぼた漏れそう？　このメーカー、ほかにも「駆動静か」というパソコン防音セットも出してるそう(ス)



埼玉県　よっしー

この刀を抜いたら勇者にでも…？　何か、妙なふっきれ感のあるゴミだな。夢が破れたとか？(船)



東京都　スパシーバ

ごもっともで返す言葉もないニャ。リサイクルショップの扉一面に書かれていたそう。けっこう巨大(宇)



群馬県　いたしかゆし

アイドルって誰よ？　とよく見たら古めかしすぎる飯○直子！　ヘタにつかったらセクハラ扱いだな(船)

Xbox Live ウソ更新・DL情報

400

■スパイクアウト
日ごろ暴れ回ってる町をきれいにして回る"ボランティアモード"配信。冬季にはご褒美に豚汁が振る舞われます。　東京都　ATUSI

■Halo 2
頭部を狙撃されると、アンパンマン号に乗ったおじさんが新しい頭を持ってきてくれる"元気100倍モード"を配信。

埼玉県　よっしー

■Fable
悪いことばかりしてると「地獄に落とすわよ！」と配信されるぞ。　栃木県　闇色コヨーテ

■メックアサルト2
フィールド上に散らばる"株券"を奪い合うマルチプレイ用新ルール"マネーゲーム"を配信。どんな手段を使ってでも、全株の50パーセント以上を取得したチームの勝利。　神奈川県　誉士夫

航海日誌 スペシャル

宇宙海賊3人組が、本年度のRboxをダラダラ～っとふり返りたいそうです。

さーてRboxの'04シーズンも今回で無事終了ということだが。長かったような短かったような、また1年経っちまったんだなぁという感慨が……。

せっかくだから、これまでの1年を投稿コーナー別に振り返ってみましょうか。まずは"レターコロニー"ね。みんなの日常ネタということで、投稿数も安定

Reader's review 600

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は，未掲載分を含む全投稿の平均点です。

スター・ウォーズ リパブリックコマンド

クロスレビュー平均点　8.0点　7.5点

簡単操作で部下に命令を出せて隊長になりきるのが楽しい。作戦の連繋がうまくいったときはCPUの部下をほめたくなるくらいうれしい。武器が増えてくる中盤以降がとくにおもしろく，グラフィックもトップクラスのリアリティー。作戦の選択肢が少なく自由を感じづらいのが難点か。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……20時間

映画の世界を堪能，とまではいかないが，効果音や小道具などにファンにはうれしい小技が山盛り。チームプレイFPSとしての出来は申し分なく，没入感は『Halo』と比較しても遜色はない。心なしか敵の当たり判定と体力設定が辛い気もする。ロードが長く多いのも減点。

東京都　ATUSI　プレイ時間……8時間

アウトラン2

クロスレビュー平均点　8.5点　9.1点

アーケード版の忠実な移植に加えて，やり込み用のオリジナルモードも充実。さまざまなチャレンジをこなしていくたびにドラテクの上達を実感していけるのが楽しい。反面，その難度が高めで，なかなか新しいクルマが手に入らないという歯がゆさもあるが，長期間楽しめるお得な1本。

東京都　我王　プレイ時間……20時間

スタートメニューで聞こえてくるさざ波の音，それだけで気分は「アウトラン」。蘇った往年の名曲BGMはいまも色あせることなく，美しい背景の数々にマッチして，極上のドライビングを楽しませてくれる。ドライブ中は，ロードをまったく感じさせない点もスゴい。昔燃えた人は，ぜひ。

東京都　アナザーワード　プレイ時間……16時間

トム・クランシーシリーズ レインボーシックス ブラックアロー

クロスレビュー平均点　7.5点　7.8点

時間制限つきのミッションが増えたことで難度はややアップ。敵のAIも確実に賢くなっている。シリーズ未経験者は，前作からプレイしたほうがより楽しめるのは間違いない。ただし，"前作を楽しんだファンへの追加ミッション集"として低価格設定なのは好感。Liveの充実もうれしい。

千葉県　スーパージョー　プレイ時間……6時間

メタルスラッグ4

クロスレビュー平均点　6.3点　6.5点

アーケード版を丸ごと移植，それ以上でも以下でもなし。ひたすらスコアアタックに燃えたい硬派ゲーマー向けのアクションシューティング。躍動感あふれる画面は相変わらず楽しいが，ゲームのテンポはやや一本調子な印象あり。追加要素などは皆無だが，その分価格が安いのは○。

東京都　たなっち　プレイ時間……12時間

皆さんのオススメソフトは何？旧作の読者レビューも大募集！

次号からは旧作レビューも大募集！　Xbox初心者のために，あなたの一押しのソフトを再レビューしてください。今回は例として，未掲載の旧作レビューを特別紹介！（各300ポイント）

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル

クロスレビュー平均点　8.3点　9.3点

決められた演出の中を進む感はあるが，映像や演出が超絶にシリアスでリアルな潜入アクション。難度は高いが，新たな場所での自分の置かれてるヤバイ状況が見たくて楽しくなる，マゾ的快感の作品。遊び心は少ないが，部分的には超有名潜入ゲームをはるかに超えている。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……15時間

NINJA GAIDEN

クロスレビュー平均点　9.3点　9.5点

ハヤブサを操ること自体が快感で，アクションの鑑と言っていい。極悪な難度も，ショップやセーブポイントが多いので，じっくりと攻略できる。やり応え，クオリティー，達成感。どれも他作品を圧倒！　まさにTeam NINJAとXboxの威力というものを存分に味わえる傑作。

福岡県　走る棺桶　プレイ時間……101時間

ブレイクダウン

クロスレビュー平均点　9.0点　8.5点

迫り来る臨場感，巧妙に作られたストーリーと謎解き。そして多彩なアクション。かなり完成度は高いです。しかし，完全一人称ということもあり，怖いゲームが苦手の人や3D酔いをしやすい人には不向き。それでもCGにおいては，さすがナムコと言わんばかりの出来。GOODです！

茨城県　雲泣手　プレイ時間……20時間

はちみつガーデン

若槻かよこ

その37．強さは体で語れ・スパイクアウト編・



www.coconuts-island.com

レビューのきまり

右の①～⑤に従い，プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

川柳流星群

夏休み　水着娘と　一年中

富山県　学校の怪男

●「DOAX」の発売は一昨年の冬か。時の流れを感じるな（鈴）

していた印象。イヤなこともネタとして昇華できれば儲けモノよね。

イラストコーナーはアレだな，常連投稿者のレベルが高かった一方で，新規参加者がなかなか定着しなかったのは残念。

ライトな意識調査コーナーとして始めた"ユーザーズサテライト"は，テーマによっては思いのほか盛り上がったんだよニャ。

宇宙最強トーナメントの後釜で始まった"逆引きゲームデザイナー"は，じつは陰の人気コーナーなのだ。お題のコントローラーを毎回作っているデザイナーのT嬢の苦労も報われるというものよ。

"ローカライズの鬼"は……テーマがちょっと難しかったのかな？　ごく一部の投稿者には根強い支持を受けていたんだけどね。逆に"ガガーリンの目"は，一見さんも多いし，あいかわらず順調よね。

"ウソ更新・DL情報"は，出だしのころは活気があったけど，徐々にネタがマンネリ化してきてきたのが残念だニャ。ま，発売ソフトのラインナップによる面もあるからしょうがないのかもしれないニャー。

次号から始まる'05シーズンでは，新コーナーや新しいポイントシステムが導入されるらしいのよ。詳しくはつぎのページで！

読者投稿コーナー

Rbox'04 リーダーズボックス

ポイントランキング結果発表

本年度のトップはこの3人！　おめでとう！

1位　闇色コヨーテ　栃木県　20900 point
賞品：記念トロフィー＋Xbox本体＋ソフト3本

2位　GAMES BOND　高知県　19000 point
賞品：記念楯＋ソフト2本

3位　三橋はつみ　東京都　18100 point
賞品：3位：記念楯＋ソフト1本

そしてRboxを盛り上げてくれた30位までのみなさん

順位	P.N	都道府県	ポイント	順位	P.N	都道府県	ポイント
4	元気娘	神奈川県	17900	17	チャンプア	新潟県	8200
5	MAZU	大阪府	17700	18	EX	大阪府	8000
6	走る棺桶	福岡県	16200	19	桂月すいか	兵庫県	7700
7	ATUSI	東京都	13500	20	よっさん43	新潟県	7000
8	aj	愛知県	11600	21	HRS	京都府	5600
9	軟弱者	京都府	11200	22	ブロッコ党	福岡県	5500
10	エクボク	宮城県	10700	23	やおま	愛知県	5200
	デールデール	北海道	10700	24	ウルヴィー	和歌山県	4700
12	よっしー	埼玉県	10500	25	ベルド	秋田県	4600
13	バルブヘッド	埼玉県	10100	26	サファイア	大阪府	4200
14	G.N.A	福岡県	10000	27	黒々こましお	茨城県	4100
15	北野正幸	大阪府	9300		冷めたピザ	東京都	4100
16	雪泣手	茨城県	8900	29	上野佳奈子	宮城県	4000
				30	たなっち	東京都	3600

'05投稿募集コーナーのおしらせ

《新コーナー》

■ディベートバカ一代（300 point）
毎回提示される議題に対して、ふたつの相反する主張のどちらかを擁護する意見を送ってください。より説得力のある意見を提示できた陣営を勝ちとする、誌上トークバトルを行います。次号の議題は「いまさらだけど、Xboxのロゴはカッコいい？／カッコ悪い？」です。

■4コマやろうぜ1（500 point）
4コママンガのコラボレート企画。毎回提示されるテーマを何らかの形で盛り込んだ4コマの中の"ひとコマ"を想定したイラストを、はがきヨコサイズで描いて送ってください。こちらで4点のイラストが4コママンガになるように構成・掲載します。次号テーマは「バナナ」です。

■ゲームうろ覚え大事典（300 point）
日ごろ何気なく使っているテレビゲーム関連用語の実体をみんなで浮かび上がらせよう、というコーナーです。毎回提示する用語に関するうんちく、マーフィーの法則、実体験エピソードなどをお寄せください。次号の課題用語は「経験値」です。

《これまでどおりのコーナー》

■レターコロニー（500 point）
自慢やら疑問やら、ちょっと聞いてよ！なことをお気軽にお寄せください。自称・宇宙海賊3人組ががんばって答えます。

■ギャラクシーイラストコンテスト（500 point）
Xbox関連のイラストなら何でも可のイラストコーナー。一等は1000point！

■ガガーリンの目（500 point）
あなたの携帯電話に保存されてるオモシロ画像を見せてくれ！　撮影時にはマナーを守るのが全宇宙のルールだ！

■川柳流星群（300 point）
超穴場。Xboxへの日々思うよしなごとを五・七・五で！　力作求む。

■逆引きゲームデザイナー（500 point）
お題のコントローラーをフル活用できるナイスなゲームの企画を考えて！　書式は自由。コンセプトは明確に！

■読者レビュー（500 point）
新旧の発売中Xboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ。メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名＋ペンネーム）を必ず書いてね。

チャンピオン闇色コヨーテさんに勝利者インタビュー



闇色コヨーテさん・イメージ写真。想像していたよりカワイイなぁ（怒）

栃木県にお住まいということで、メールでインタビューしましたよ（ス）

まず、いまのご気分は？
——すっげーうれしいです。人生で初の1位ですから。

コンスタントに投稿し続けるコツなどはあるのかしら？
——採用された喜びが来月号への活力になります。

投稿していること、まわりの友だちとかは知ってますの？
——恥ずかしいので、誰にも言ってません。優勝したから言おうかな。

他誌も含めて、投稿歴は？
——ファミ通Xboxと週刊ファミ通に投稿してちょうど1年です。ちなみに週刊ファミ通のほうでは、ガバスを2万ちょっともらいました。

ライバル視してた人います？
——勝手にライバル視するのはどうかと思うのですが、自分の上下にいる方は意識しました。気になってた人は軟弱者さん。軟弱者さんの描くイラストは個人的にヒットなので、自分もこんなイラストが描けるようになりたいと思っています。

・ペンネームの由来について？
——GLAYの曲名から取りました。闇に紛れて吠える、つまり姿を見せず存在を教えるというところが投稿と似ているような気がして決めました。

「この先の人生で大きな自信になります」とまで言ってくれた闇色コヨーテさん。私もつられて、なんだかすがすがしい気持ちになっちゃいました。来年このページに載っているのはこれを読むあなたかも。Rbox、来月からまたよろしくどうぞ（ス）

賞品について

上位3名の方、また10000ポイントを達成された方は、ご希望のソフトを4月末までに編集部「Rbox賞品ソフト」係までお知らせください。過去に投稿の隅などに書いて送られた方も、念のため再度お知らせくださいね。希望ソフトは規定により、「4月末時点で購入可能かつ定価が7500円以下の日本版Xboxソフト」に限らせていただきます。なお、6000ポイントを達成された方には全員にTシャツをお送りします。賞品は、お届けするまでに1ヵ月ほどかかる場合もありますので、ご了承ください。



このデザインは、今回の6000ポイント用賞品！

投稿のきまり

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書いてください。エンピツはダメよ。
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！　注意してくださいね。
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名とP.Nの両方を）・年齢・電話番号を記入してください。
1枚1枚、ハガキに投稿コーナー名を書いておくのも忘れずに！
④封書で投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）それぞれに、必ず②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守。
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffitでお願いします）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

'05のポイント・賞品システムについて

●ハガキが採用されると、ポイントが毎号累積されます。1年後の集計結果で上位3名にはこんな豪華賞品を贈呈。【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：15インチ液晶テレビ、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ）】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念楯＋ソフト1本】
●がんばれば必ずもらえる全員プレゼント【5000ポイント：ファミ通Xbox 特製Tシャツ】、【10000ポイント：お好みソフト1本】
●さらに次号からはポイントとは別に、毎号、全採用者の中から抽選で3名に「図書カード500円分」をプレゼント！　やったー！

あて先

あて先変わりました！

はがき、封書での投稿
〒102-8431
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでの投稿
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は4月11日（月）消印有効

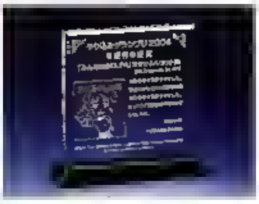
※ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前（実名）の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿ください。
お詫び：2005年4月号67ページ"Rbox ポイントランキング"に誤りがありました。バルブヘッドさんの正しい累計ポイントは9600p、よっしーさんの正しい累計ポイントは7700pとなります。お詫びし、訂正させていただきます。

ファミ通グループ連合企画

やり込みグランプリ2004 最終結果発表!!

ファミ通グループ各誌で行われた"やり込みグランプリ2004"の王者が決定！　本誌は当然"Xbox"視点で報告！

努力と根性とひらめき、そしてゲームへの愛情表現の結晶である"やり込み"プレイを1年間にわたって競い合う――小社主催の"やり込みグランプリ"2004年度大会がついに幕を閉じた。ここでは、各部門で栄冠を手にした入賞者とその偉業を紹介するぞ。入賞者の皆さん、本当におめでとう。そして参加してくれた皆さん、本当にありがとう！



⬅各部門の優勝者には、入賞目録が刻み込まれた特製のクリスタル盾が贈られます。

最優秀作品賞

毎月の応募作品の中からナンバー1を決定し、最優秀作品賞へノミネート。その中から年度の最高作品を決定！

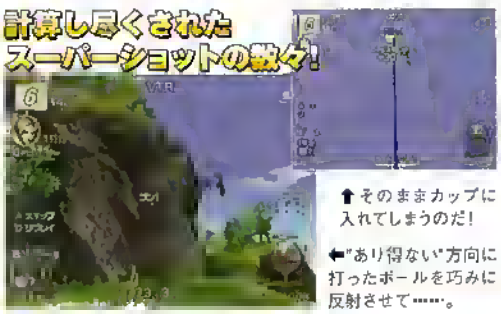
『みんなのGOLF4』ミラクルショット集 [PS2]

雪月花reepect for FFT氏(大阪府)

賞品　賞状＋オリジナル優勝盾＋20万円(商品券)

絶壁に向かって打った第一打が、跳ね返ってピンに直撃し、そのままカップイン。わざわざ1回木に当ててから直接カップイン――といった驚愕のホールインワンショットがなんと23連発！　研究し尽くさなければ打てない秘打の精度と、誰もがわかる映像の凄みで見ごと大賞に輝いた！

計算し尽くされたスーパーショットの数々！



⬆そのままカップに入れてしまうのだ！

⬅"あり得ない"方向に打ったボールを巧みに反射させて……。

最優秀ゲーマー賞

各誌で紹介されたやり込み作品にポイントを授与。年間の最多ポイント獲得者は？

1位　木曽肉くりあ氏(北海道)　39ポイント

おもなやり込み作品　『ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸]』最速クリアー！[PS2]、『ペーパーマリオRPG』激！ペーパー極め道マリオ[GC]など

賞品　賞状＋オリジナル優勝盾＋20万円(商品券)

『ゼノサーガ エピドードII』では"5時間57秒"という最速タイムで、『ペーパーマリオRPG』では"レベル8"という最低レベルでのクリアーなどを達成。これぞ、やり込み常連の貫禄！



⬅巧みなアイテム運用などで鉄金＆敵キャラ撃破。『ペーパーマリオRPG』ではノーダメージクリアー編も入賞！

2位　モトや氏(愛知県)　36ポイント

おもなやり込み作品　『ロックマン ゼロ2』ハードモードオール100点、ノーダメージクリアー[GBA]など

賞品　賞状＋10万円(商品券)

高難度アクション『ロックマン ゼロ2』を、武器強化なしの"ハードモード"でノーダメージ&満点評価クリアー。敵のすべてを熟知したムダのない動きは、もはや芸術の域！



⬅あらゆる敵の攻撃を見切ることにより、最小限の動作で処理していく。武器の使い分けも見ごとだ。

3位　走る棺桶氏(福岡県)　21ポイント

賞品　賞状＋5万円(商品券)

おもなやり込み作品　『トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン：アイランドサンダー』超制約のもとキャンペーンモードを破壊工作兵ひとりでノーセーブ・ノーダメージクリアー!! [Xbox]

『ゴーストリコン：アイランドサンダー』を超制約プレイでクリアー。難易度エリートで全目標達成、スキルアップ禁止、マップ使用禁止、途中再開禁止といった縛りのうえで、"スキル貧弱の破壊工作兵ひとりでノーダメージ(!)クリアー"という荒技を達成！　Xbox専門誌としては、本誌投稿常連でもある氏に電話取材！



⬅事前解析で敵の位置を把握し、ほとんど不可視状態から敵を排除。

本人に電話で直撃取材！

走る棺桶　前作『ゴーストリコン』でもやり込みに応募したのですが、また本作で挑戦したのは、シリーズの持つリアリティーと緊張感が好きだからです。いきなり一発でやられたときの、冷や汗が流れるような衝撃が魅力ですね。やり込みはふつうのことをやっていたら達成できないので、ゲームをしていないときも布団の中で攻略法を考えたりしました。終わってみての感想は……開放感でしょうか。やり込みプレイ時間は数百時間、死亡・失敗回数は1000回以上でしたが、(目標達成までに要した)半年間は長かったです。

そして新たな戦いへ！　やり込みグランプリ2005

狙え!!　グランプリエントリー作品に選ばれると 5000ガバスか5000円(商品券)

"やり込みグランプリ2005"ではは内容をリニューアル！　毎月、やり込み委員が選定した優秀なやり込み作品を"グランプリエントリー作品"としてファミ通各誌で紹介。2006年3月に、そのエントリー作品の中からもっとも優秀な作品を決定します。"グランプリエントリー作品には、5000ガバスか、5000円の商品券を贈呈。さらに年間最優秀作品に選ばれると、豪華賞品と賞状を授与します！

挑戦時のポイント

アイデア！　たとえ技術がなくてもアイデアさえあれば、誰も想像できないような、とんでもない"やり込み"を完成させることは可能。独創性で勝負！

レポート！　"やり込み"を評価するときに、選考委員が参考にするのが解説レポート。苦労した点や観てほしいポイントなどを上手にアピールしよう！

ゲーム愛！　"やり込み"の基本は愛。ゲームへの情熱が、すばらしい"やり込み"を生むのだ。新旧にこだわらず、好きなソフトをガンガンやり込もう！

応募のきまり　やり込み映像作品(VHSかDV、DVD-R)とその説明レポート、必要事項(①郵便番号と住所　②氏名　③年齢　④電話番号　⑤ガバスと商品券のどちらが希望か)を同封して、下のあて先まで送ってください。

※応募作品は返却を致しませんので、あらかじめご了承ください。
※応募作品は未公表の作品に限らせていただきます。他社においてすでに公表された作品、第三者が権利を保有している作品については、選外とさせていただきます。
※受賞作品に関する著作権、その他の権利はすべてエンターブレインに帰属するものとします。
※2005年1月6日以降に到着した作品も対象となります。

あて先　〒102-8431　(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部　「やり込みグランプリ」係

結果発表：2006年3月ごろ、ファミ通グループ各誌
応募採用期間：2006年1月5日到着分まで

　※ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前(実名)の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿ください。

『ファントムダスト』裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

Phantom Dust

Vol.9 サイコロの出目の不思議を考える!?

『PD』プロデューサー
二木幸生

最近海外出張が多く、月の上旬はアメリカで、来週は中国です。この花粉症地獄から抜けられるならどこにでも行きますよ。今年は病院に行ったのですが、敵(花粉)の数が多すぎて効果ありません。

北海道ローカルで深夜放送なのに最高視聴率18.6パーセント！ DVD予約開始後、あまりの人気に即予約打ち切り！ な伝説的旅行番組『水曜どうでしょう』はご存じですか？ すみません、いまさらハマってます。日々、寝不足です。

行き当たりばったりでムチャなスケジュールの旅行に、ひたすら出演者のふたりが移動中の車内でぼやき、罵り合ったり、爆笑したり。その合間に一瞬出てくる、はっとする美しい風景。それもまたバカトークで台なし！ そのギャップがたまらないのです。

この番組でいちばん好きなのは何といっても、スゴロクの旅シリーズ。スゴロクの1～6にそれぞれ目的地やらバスや電車の名前を書いて、出た目のとおりに行動して東京からゴールである札幌を目指すという企画。いきなり逆方向の四国へ行く目が出たと思えば、3時間後には九州へ行って、そしてまた四国へ戻らされる。ゲームでいえば、リアル「桃鉄」みたいなもんでしょうか。サイコロの目にふり回され、目的地に近づいたり遠ざかったりして一喜一憂する出演者たちの姿は爆笑です。

さて、ここからゲームの話ですよ。この"サイコロの目"というのはもっとも基本的なゲーム性を作り出す要素です。つぎこそはこの目が出るはず、という"運"への期待。これはいいゲームには必ずあるものです。

本来、勝負というのは上手い人と下手な人が戦えば、上手い人が確実に勝つはずです。プロの棋士にはアマチュアは絶対勝てませんし、レースにしてもプロに勝つことはほとんど不可能。しかし、それではふつうの人は楽しめません。誰にとっても自分が勝てるゲームがいちばんいいゲーム。遊ぶ人全員に「自分が勝てるかも」と思わせるために運の要素が必要になってくるわけです。

もちろん、運だけじゃダメですよ。「運で出た目を最大限に活用したぜ！ 俺様最高！」と思わせたり、「ここまで上手くやったのに、運が悪かったからダメだった……もう一度やれば上手くいくかも」と思わせるだけのスキル性は絶対必要です。その運とスキルのバランスがゲーム性のバランスです。

ゲームにおける"運"については、もうひとつやっかいなことが。運の悪いことが続くと、ビデオゲームの場合、「何かインチキをしてるんじゃないか」という疑惑を抱かれやすいのです。サイコロを転がして、連続して1が出ても、このサイコロはインチキだ、とはあまり言われませんが、ゲームの場合だと、「AIがインチキして俺をだまそうとしている！」とあらぬ疑惑を抱かれてしまいます。これを回避するために、インチキに見えないようにあえてインチキをするのですが、それについてはまた別の機会に。

ところで、『水曜どうでしょう』のサイコロはインチキしてないんでしょうか？ してないにしてはおもしろすぎるんだよなぁ、出てくる目が。

Les infos chaudes du Xbox N36

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



GREG (Gregoire Hellot)

ブログを始めたフランス人。適当にトレビアンでおもしろいもの載せるから、ぜひ遊びに来てください。http://yaplog.jp/azabujuban

TITLE 監督がCan Talk

アメリカのゲーム機だから、って言われても納得いかない。Xboxが熱くなるとハンバーグの匂いがするハズない。言いたいのは今月のXbox、なんか映画業界との関連がシルブプレ的です。というわけで、今回のコラムはXboxと映画のプチ情報オンパレード。

1）呼吸キツイ奴が帰ってきたぜ！ 超待望の『EpisodeⅢ』をより緊張せずに期待できるゲーム発見。それは『Star Wars：Republic Commando』です。クローン兵士になったプレイヤーは"洋ゲー"チックなFPSの中でいろんな目標を達成する。4人部隊の隊長であるゲーマーさんがしっかり部下に命令を与えないとミッションクリアーできないステージもいくつかあって、より戦略的な雰囲気が楽しめる。

2）金髪で最強と言えばブラピか孫悟空。遅れてドラゴンブームに巻き込まれたアメリカで、Atariがアメリカ人らしい『GTA』ライクなXbox初の『ドラゴンボール』ゲームを作ちゃった。地球、ナメック星などの町を巡って戦う悟空たちを描いた自由度の高いアクションアドベンチャーです。日本発売予定は……？っていうか、日本人がどんな反応するのか気になる。

3）『タイタニック』監督のJames Cameronがあるインタビューで、アメリカの映画雑誌にこう発言した：「次世代ゲーム機、とくにつぎのXboxの性能はすばらし過ぎて、俺まで参加したいぐらい。だから、俺の新映画が次世代Xboxのゲームにもなって、ゲームと映画のシナリオが結ばれるようにがんばるぜ」。というわけで、深いStoryをより理解したいなら両方やるんだYO！

4）経営系のゲームが好きな人は、『The Movies』という単純なタイトルのゲームに注目！ Peter Molyneux氏のLionhead Studioが開発（『Fable』もココ！）したハリウッドスタジオの経営シミュレーション。プロデューサーになって監督や俳優を雇ったり、クビにしたりして好きな映画を作らせるコミカルな『SimCity』です。欧米は年末発売予定。早くB級映画作りたいなー。



←『Dragon Ball Z：Sagas』。悟空になって、好き放題に大暴れできる？



➡『The Movies』は映画の都ハリウッドをテーマにした経営モノ。アメリカンドリームをつかめ！

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：21　GDC 2005

去る3月7日から11日の5日間、アメリカ合衆国西海岸の都市サンフランシスコで、ゲーム・デベロッパーズ・カンファレンス2005（GDC 2005）が開催され、僕も参加した。

GDCは、もともと16年まえにアメリカ合衆国の25名のゲーム開発者が始めた小規模な集まりだった。その後のゲーム開発の広がりを反映して年々規模が拡大し、今年の参加者は1万3000人を超えた。セッション数も300を超えた。いまやゲーム開発者の世界最大の国際会議に成長したのだ。

とくに今年のGDCは、Xboxや任天堂の次世代ゲーム機の開発状況が発表されるのではとの期待感から盛り上がった。それに加えて、日本からの講演が多く、日本のゲーム開発者の出席も多かった。ファミ通編集部も取材クルーを派遣して、ファミ通.comで速報体制を組んでいた。

日本人の講演の内容はファミ通.comなどで報道されているので、代表的な日本人講演者の名前だけリストアップしておくと、任天堂代表取締役の岩田聡、日本のテレビゲームの業界団体であるCESA会長の辻本憲三の両氏を筆頭に、パックマンの開発者である岩谷徹、PSP用『ルミネス・音と光の電飾パズル』を発売したばかりの水口哲也、『塊魂』ディレクターである高橋慶太、『ファイナルファンタジー』シリーズの音楽を手がける植松伸夫、『サイレントヒル』シリーズの山岡晃の各氏などそうそうたる顔ぶれだった。日本のゲーム業界が世界のゲーム開発から見てまだまだ重要な存在だということがよくわかる。

国際会議の各セッションはものすごく充実していたのだけれど、僕にとって生涯忘れられないのは、GDCと併行して3月8日に開催されたWalk of Gameのイベントだ。これは映画の都ハリウッドのWalk of Fameにならって、ゲーム開発に貢献した人物やゲームソフト、キャラクターを表彰し、サンフランシスコのMETREONという総合ゲームセンターの床に名前入りのプレートをはめ込むイベントだ。第1回目の今回は、『PONG』を開発しAtari社を設立したノーラン・ブッシュネル、マリオ開発者の宮本茂の両氏と『Halo』、マリオ、ソニック、リンク（『ゼルダの伝説』）などのソフトとキャラクターが受賞した。

表彰式とレセプションにもぐり込んだ僕は、ノーラン・ブッシュネル氏に突撃して、本誌連載で『PONG』とAtari社について紹介させていただいたことを伝えた（第16回・第17回連載参照）。ブッシュネル氏から丁寧なお礼の言葉を頂戴したとたんに僕は舞い上がってしまい、その後何を話したか覚えていない。でも、握手と記念写真だけは忘れなかった。

テレビゲームはアメリカ合衆国で生まれ、日本で大きく成長した。そしていまや世界的な存在になったことを、僕は身をもって実感したのだった。

Walk of Gameのホームページ
http://www.walkofgame.com/



Illustration:YUZURIHA Satoshi

香洲劇場（かしまげきじょう）

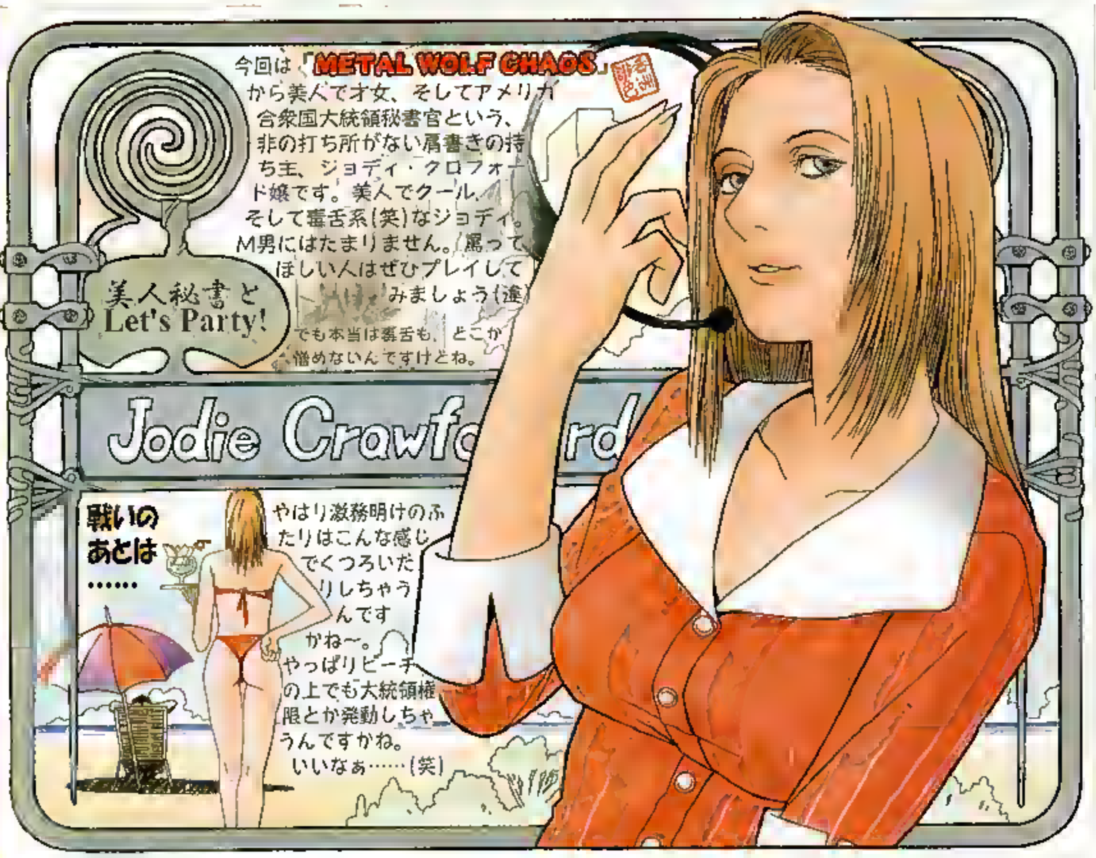
～助演女優物語～

第三幕

香洲誹色（カシマ＝ヒイロ）

ドッター、グラフィッカーなどでゲーム業界に寄生すること幾年。現在はフリーランスのイラストレーター＆漫画家。春の陽気で爆眠。原稿を描いている夢を見たあと、起きて原稿を描く悪循環（泣）

DATA
メタル ウルフ カオス
フロム・ソフトウェア
2004年12月22日発売



【Web】http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

ベルシア戦乱最終章。ラスト攻略!

KINGDOM UNDER FIRE THE CRUSADERS

物語は大きな転換点を向かえ、人間と魔族共通の敵、エンカブロサが出現する。ケンドール編、レグナイア編それぞれのエンカブロサ対策と、最終面までを攻略!

action
キングダムアンダーファイアーザ・クルセイダーズ〜
ジャレコ
発売中(1月27日)
6.1ch
UP
DL VC SR
15歳以上
7ブロック以上
リアルタイムウォーバトル(アクションRTS)
PHANTAGRAM
7140円[税込]

第3の勢力 エンカブロサが始動!


↑神の啓示によってエインシェント・ハートが破壊され、北方の地にエンカブロサが出現。

『KUFC』の4つのシナリオは時系列でふたつに分けられる。戦争前期のジェラルド編とルクレシア編、そして戦争後期のケンドール編とレグナイア編だ。戦争後期のシナリオは、悪魔の持ち物エインシェント・ハートを巡るエクレシアとヘクスターの攻防が中心になる。その結果出現するのが、人間でも魔族でもない第3の勢力エンカブロサ。シナリオ終盤はエンカブロサの軍勢と戦い、打倒することが人間と魔族共通の目的だ。

エンカブロサ軍の特徴

ユニットは3種類

エンカブロサ軍はエンカブロサ、E.スピッター、E.フライアーという3種類のユニットからなる。エンカブロサは主力の白兵戦ユニット、E.スピッターは遠隔攻撃を得意とする汎用ユニットで、E.フライアーが飛行ユニットだ。


↑飛来するE.フライアー。弓矢で簡単に撃墜できる。

弱点属性がない

オークにアイス、騎士にライトニングなど、『KUFC』の戦闘ではユニットの弱点をつくことが重要だ。しかし、エンカブロサ軍のユニットには弱点属性がない。その代わり物理攻撃が有効なので主人公の白兵戦で撃破しよう。


↑魔法はさほど効かないが、SPが余るまえに使え。

エクレシア軍の対エンカブロサ編成

ケンドール編のシナリオでエンカブロサが復活するのは、12個目のマップであるノーウォート。ノーウォート後半の撤退戦以降は、エンカブロサとの戦いになる。対エンカブロサ戦に有効なエクレシア軍の編成を考えよう。まず対エンカブロサ戦ではアクションモード時の主人公の働きが重要になる。ケンドールに氷属性の武器を持たせてエンカブロサをなぎ倒すのだ。


↑さしものエンカブロサも氷攻撃では凍る。XXXAAやXXX→+Aで追撃だ。

1 副官
ヒールを使える副官をつけよう

ケンドールで魔族を倒す場合には、アイスとアースのスキルを覚えた副官をつけ、対戦するユニットによって使い分けていればよかった。しかし、エンカブロサ戦では魔法を使い分ける必要がないので、属性はひとつでいい。攻撃範囲が広いアースのスキルを覚えた副官を残して、もうひとりの副官はホーリーのスキルを覚えたキャラに変えよう。エンカブロサ軍は大量のユニットで押し寄せることが多く、また弓兵などの後方ユニットが狙われやすいので、副官攻撃でHP回復ができると便利なのだ。副官攻撃を魔法にする場合は、ナイトタイプの副官よりも魔法使いタイプの副官のほうが、属性スキルを上げやすいのでオススメ。杖とブースターでスキル大幅アップも可能だ。


↑一度パラディンにしてから副官にしたほうがいい。

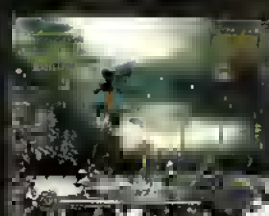
2 メインユニット
回復可能な弓兵とかく乱用騎兵

白兵戦用ユニットはケンドールの本隊以外はあまり頼りにならないので、遠隔攻撃の弓兵系と突撃ができる騎兵系ユニットを中心に編成する。人間陣営は弓兵、長弓兵、砲兵、カタパルト、バリスタと遠隔攻撃ユニットの種類が多いが、回復を兼ねるためにホーリースキルを追加できる長弓兵がベスト。配置できるユニットに余裕がある場合は、加えてバリスタも連れていこう。騎兵系ユニットはおとりにしたり、単独で先行させたりと用途が広い。


↑戦いでは長弓兵のキュレイシオが貴重な回復手段。

3 支援ユニット
ボンバーウイングを慎重に運用

支援ユニットの選択肢が少ない人間陣営。ストームライダーとボンバーウイングの大きな違いは、対空攻撃力の有無だ。エンカブロサ軍にはE.フライアーという飛行ユニットはいるが、出現する数はかなり少ない。また、弓の攻撃に極端に弱いので、撃退も容易だ。つまり、支援ユニットに対空攻撃力は求められていないので、爆撃が強いボンバーウイングを配置しよう。ただし、E.スピッターは対空攻撃もできるので、単独では近づかないように。


↑飛行ユニットは耐久度が低い。被害を受けたら退避。

※前号掲載したヘンリー・リー氏とディー・リー氏の写真が逆になってしまいました。訂正して関係者各位にお詫びいたします。

ヘクスター軍の編成については83ページ



エクレシア王国 Kendal ケンドール編

ケンドール編は怒濤の残り10マップ。教皇を助け、神のために戦うエクレシア軍だったが、裏切りにあってエンカブロサとの戦いに巻き込まれる。また、ケンドール編にはマップの分岐があり、マップ7のオズモンドとマップ11のブロンズウッド(南)は、クリアーしなくてもシナリオを進められるのだ。

ケンドール7 オズモンド　砲兵を支援して城を攻める



戦闘目的 激しく抵抗する魔族がたてこもる城を攻める。城の南部から攻め上がり、友軍の砲兵が城壁を完全に破壊すればクリアーだ。

配置可能兵力：フリー3

戦闘準備：出陣させる兵力はオーソドックスに長弓兵と重騎兵。ケンドール本隊でHP回復できる場合は、長弓兵の代わりに砲兵でもいい。

1 友軍のフォローに専念

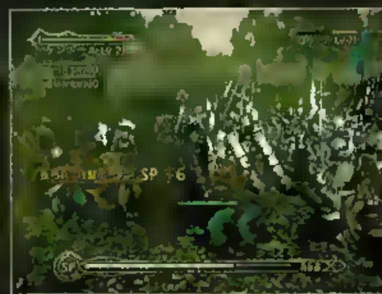
敵のユニット数と友軍のユニット数がほぼ同数なので、とくに敵のレベルが高い場所をサポートするように攻撃する。重騎兵はD.アーチャーが密集するところに突撃して、敵の遠隔攻撃を止めるのだ。ケンドールが1～2ユニット倒したころに、物理攻撃に強い敵のオークグールが出現する。この強敵を相手にするには友軍では荷が重いので、いよいよケンドール活躍のときだ。オークグールを倒しながら、城壁に接近していこう。



↑レベル40代のオーク部隊を見つけたら、ケンドールで攻撃。長弓兵はケンドールとともに攻撃、回復をする。

2 砲兵を守って進軍

敵を半分ぐらい倒すと友軍の砲兵の動きが活発化して、マップ上方の城壁のD.ウォールガードを攻撃し始める。残りの敵を倒しながら、砲兵の周囲にも気を配り、敵増援のオークグールが砲兵を襲ったらすぐに救援に駆けつけられるようにしておこう。また、残敵の中にはオークアックスマンがいる場合もあるので、不用意に重騎兵を突撃させず、敵の兵科をよく見て、遠隔ユニットに突撃させること。



↑砲兵は白兵戦に弱い。オークグールと交戦状態になったら、本隊で急行してオークグールを倒すのだ。

ケンドール8 エセックスの森　友軍を生かしつつ敵を倒せ



戦闘目的 ヤングスバーグまでの道を確保するため、森の中に居座る魔族軍を駆逐する。友軍の兵力は豊富だが、敵の魔法が強力なのだ。

配置可能兵力：フリー3・支援2

戦闘準備：フリーの枠は本隊、長弓兵、重騎兵。支援ユニットはストームライダーとボンバーウィングか、ストームライダーを2ユニットで。

1 D.アーチャーを撃破

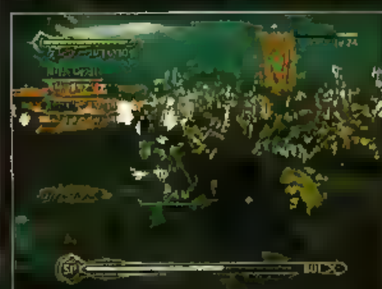
オズモンドと同じく、敵と友軍の兵力がほぼ同数でスタートするマップ。今回は白兵戦ユニットのレベルが拮抗しているので、まず遠隔ユニットを倒して友軍を助けよう。地上ユニットで遠隔ユニットを倒し、飛行ユニットで白兵戦ユニットを攻撃する作戦も有効だ。味方の飛行ユニットは、D.アーチャーに接近し過ぎないように気をつける。初期配置の敵ユニットを半分ぐらい倒したところで、さらに敵の増援だ。



↑D.アーチャーに対してはまず重騎兵を突撃させて、遠隔攻撃ができない状態にしてから接近すればオーケー。

2 オークグールの魔法を警戒

マップ上に敵の増援やオークグールが出現したら、戦いも後半戦。オークグールにはケンドール本隊で白兵戦に持ち込み、副官攻撃のアイススピアを使うのが有効なので、ケンドールで退治しよう。後半戦にはオークグールやD.アーチャーが魔法攻撃をしてくる。重騎兵の突撃で魔法を止め、間に合わずに魔法攻撃を受けてしまった場合はすばやくHPを回復するのだ。最終段階では斥候を出して敵の残党を探す。



↑魔法攻撃の表示が出たら、魔法を使ったユニットと攻撃を受けたユニットをチェック。すぐに回復しよう。

ケンドール9 ブリムストーンの森 巡回するD.カルバリーアーチャー



戦闘目的 ヤングスバーグを素通りした敵軍を追って、エクレシアに向かう。途中の森で出会った魔族の軍勢を蹴散らし、先へ進もう。

配置可能兵力：フリー4・支援2

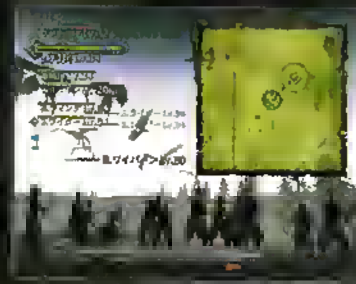


←デュエインをクラスチェンジさせておく。

戦闘準備：敵に騎兵系ユニットがいるので、槍兵を用意。ほかには本隊、長弓兵、重騎兵、ストームライダー、ボンバーウィングを出撃。

1 ワイバーンの撃墜が急務

敵の主力は多数のオーク、ブラックワイバーンと少数のD.アーチャー。ブラックワイバーンをストームライダーと長弓兵で攻撃し、D.アーチャーはそのほかの地上ユニットで倒す。オークに関しては、まず友軍にまかせてD.アーチャーを倒したあとに加勢すれば十分だ。こちらの飛行ユニットに対して敵のブラックワイバーンの数が多いので、ストームライダーが集中攻撃を受けてしまわないように注意。ストームライダーがピンチになったら、長弓兵の近くでキュレイシオを使いながら戦う。



←友軍のストームライダーといっしょに行動すれば、集中攻撃されにくい。

2 D.カルバリーアーチャーを追う

後半になるとオークライダー、D.カルバリー、D.カルバリーアーチャーなど、敵の騎兵系ユニットが総出演。オークライダーとD.カルバリーはケンドール本隊目がけて突撃してくるので、槍兵はつねにケンドールのそばに置いておく。とくに意識しなくても騎兵系ユニットが重なりさえすれば、自動的に槍を立てて撃退してくれるのだ。一方、D.カルバリーアーチャーは、突撃はしてこないである一定のコースを巡回して矢を射かけてくる。重騎兵や槍兵で捕まえて、全部隊で攻撃しよう。



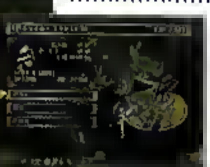
←コース上に槍兵を置き、槍兵を避けたところを重騎兵で追いつめるのだ。

ケンドール10 ブロンズウッド(北) ボンバーウィングでスワンプマンモス撃墜



戦闘目的 王都エクレシアも目前の森の中で、再び魔族の軍勢と遭遇。巨大支援ユニットのスワンプマンモスを含む、大軍と対決する。

配置可能兵力：フリー3・支援2



←スキルは射程とチームワークを上げておく。

戦闘準備：遠隔攻撃強化と対スワンプマンモスを兼ね、バリスタを投入。ほかは本隊と、長弓兵、ストームライダー、ボンバーウィング。

1 ひたすら敵を待ち伏せ

序盤はケンドール本隊は動かさず、遠隔ユニットと飛行ユニットだけで攻撃をする。白兵戦になると魔法と遠隔の集中砲撃を受けるのだ。



←バリスタの長射程なら、動かなくてもかなりの範囲の敵を攻撃できる。まずは最前線の敵を狙え。

2 スワンプマンモスを倒す

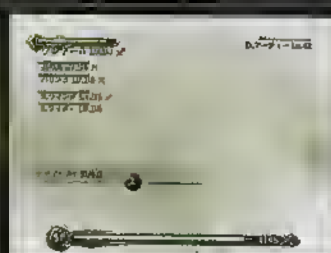
正面のオークと飛行ユニットを倒すころに、側面の敵が突入してくる。ケンドールで迎え撃ち、バリスタでスワンプマンモスに攻撃しよう。



←スワンプマンモスが単独で前に出てきたら、バリスタとボンバーウィングで仕止めるチャンスだ。

3 敵の魔法を警戒しながら戦う

さすがにスワンプマンモスは倒すのに時間が掛かるが、バリスタとボンバーウィングなら損害なしで一方的に攻撃できる。そのあいだに長弓兵とケンドール本隊で敵の地上ユニットを減らしていくのだ。ケンドール本隊と長弓兵はなるべく前には出さずに、接近する敵ユニットの迎撃に専念する。スワンプマンモスを倒すころには友軍の増援に砲兵が出現。砲兵や残った歩兵と協力してD.アーチャーを倒そう。D.アーチャーさえ倒せば、あとは飛行ユニットの独壇場だ。



←ダークエルフのユニットが盛んに魔法を使う。ブリザードはアクションモードの移動にも影響が。

ケンドール11 ブロンズウッド(南) 退却した教皇軍のもとへ



戦闘目的 教皇軍を追ってエクレシアに馳せ参じたケンドール。教皇親衛隊を追うまえに、エクレシアに迫った魔族軍を撃退するのだ。

配置可能兵力：フリー4・支援2



⬅重騎兵が活躍するのでスキルを上げよう。

戦闘準備：現時点での最高戦力を出撃させる。ケンドール本隊、長弓兵、重騎兵と支援はストームライダー、ボンバーウィングで。

1 近づく順番に敵を倒す

敵と味方でにらみ合った状態で開戦。序盤はオークアックスマンが多いので、重騎兵は待機して、遠隔攻撃と飛行ユニットで戦端を開く。



⬅1ユニットが突出すると集中攻撃されてしまうので、遠隔攻撃と飛行ユニットの攻撃で敵を減らす。

2 ブラックワイバーンが飛来

ブラックワイバーンが飛来して、重騎兵やケンドール本隊を襲う。同時に地上部隊と戦うのは避け、遠隔ユニットが撃墜するまで待機する。



⬅対空戦力のすべてを集めて、速やかにブラックワイバーンを倒す。残るユニットで地上ユニットへ。

3 ケンドールでスコーピオン部隊を始末

ブラックワイバーンを倒したら、残る敵はD.アーチャーやスコーピオン。スコーピオンにはケンドール本隊の白兵戦とボンバーウィングの攻撃が有効だ。ただし、ボンバーウィングは、D.アーチャーに接近させると危険なので、D.アーチャーには重騎兵を突撃させて無力化しておく。ケンドールで倒すときは、アクションモードでスコーピオンの正面に立ってXXX→+Aがオススメ。属性付きの武器ならさらに楽だ。



⬅スコーピオンには炎属性のほか、凍らせて動きを封じる氷属性も効果的。反撃されるまえに倒せ。

ケンドール12 ノーウォート 教皇とともにエインシェント・ハートを追う



戦闘目的 教皇軍と共に裏切り者の教皇親衛隊を追う。なぜか立ちはだかる魔族軍を倒しながら、教皇親衛隊が逃げ込んだ洞窟へ向かう。

配置可能兵力：フリー3・支援1



⬅よりレベルが高いほうのユニットを使おう。

戦闘準備：ケンドール本隊とバリスタ、長弓兵が出撃。支援ユニットにはボンバーウィング。対空用にストームライダーでもオーケー。

1 バリスタでオークを倒す

敵の数がかなり多く、ヘビーオークやD.ナイトなど上級ユニットが出撃している。友軍と連繋して、味方の被害を抑えながら戦うのだ。



⬅まず友軍が敵と接触するので、遠隔攻撃でサポート。D.アーチャーの位置を確認しておこう。

2 教皇を守りつつ中央へ

友軍が前進を始めると、教皇のユニットも動き出す。教皇は基本的にケンドール本隊に合わせて移動するので、敵に会わせないようにしよう。



⬅画面右下の教皇のHPがなくなると作戦失敗。万が一敵と交戦したら、全力を挙げて救え！

3 D.アーチャーを倒してボンバーウィングを展開

マップの中央に進出すると敵の第2陣と遭遇。陣容は第1陣と変わらず、ヘビーオークやスコーピオン、D.アーチャーなどだ。友軍の戦力が減っているので、今度はケンドール指揮下のユニットを主力にして戦う。ボンバーウィングを活躍させるために、まずD.アーチャーから倒そう。マップ左上でウォルターの部隊を倒すとイベントが発生し、エンカプロサが出現。ひたすらマップ右下に向かって逃げるのだ。



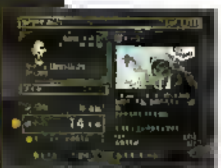
⬅高レベルのエンカプロサに囲まれた状態からスタート。バリスタや長弓兵は諦めて、一隊だけ逃げよう。

ケンドール13 防御壁・エクレシア　エンカブロサの攻勢にひたすら耐える



戦闘目的 ノーウォートに出現したエンカブロサが、大挙してエクレシアに押し寄せる。闇の中で活動するエンカブロサを日の出まで阻止。

配置可能兵力：フリー3



←ホーリーのスキルは高いほどいい。

戦闘準備：ケンドールの本隊と長弓兵、重騎兵を出撃させる。また、対エンカブロサ用にケンドールにホーリーを覚えた副官をつける。

1 圧倒的なエンカブロサ

エンカブロサは白兵戦ユニットとして特別強いわけではないが、レベルが高く、そして出現する数が多い。白兵戦は5対5が最高となるため、それ以上のエンカブロサが押し寄せると、後方の遠隔ユニットが狙われる場合もある。ケンドール本隊がエンカブロサとの連戦に耐えるためにも、ヒールを使える副官が必須だ。戦いが始まると、マップ上方からエンカブロサとE.フライアーがマップ下の城壁目指して進軍してくる。長弓兵でE.フライアーを倒し、重騎兵の騎馬突撃でエンカブロサの進撃を遅らせ、ケンドールの本隊で迎え撃とう。



↑ケンドール本隊は初期の位置でエンカブロサを待ちかまえる。友軍は数は揃っているが、頼りにならない。

2 日が昇れば防衛成功

エンカブロサは闇の中でしか行動ができないので、今回の任務は日の出までの800秒=13分20秒だけ城壁を守りきれば成功となる。始めのうちは、エンカブロサとE.フライアーだけでエンカブロサ軍に連繋はない。しかし、残り時間が400秒を切ったころからE.スピッターが出現して、白兵戦のエンカブロサと遠隔攻撃のE.スピッターが役割分担して戦うようになる。こちらもケンドール本隊と長弓兵でエンカブロサを食い止め、重騎兵でE.スピッターを牽制して、エンカブロサ軍の猛攻に対抗しよう。重騎兵は足を止めないようつねに進撃ルートを設定する。



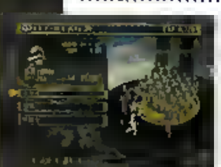
↑E.スピッターの射撃武器は弓でも弾でもなく、青い炎。青い炎が降ってきたら、E.スピッターの出現の証だ。

ケンドール14 ヤングスバーグ　戦いを避けて撤退せよ



戦闘目的 ヤングスバーグを捨て、カリシャイアのヘクスター軍と合流する。敵を倒す必要はなく、ケンドールが下に逃げれば任務成功。

配置可能兵力：フリー3



←単騎作戦の場合は身軽な歩兵にしよう。

戦闘準備：作戦はふたつある。重騎兵で退路を切り開く作戦と、ケンドールが単騎でひたすら逃げる作戦だ。編成は作戦に合わせて。

1 騎兵でかく乱して脱出するべし!

作戦1では、重騎兵をおとりにしてエンカブロサを引きつけ、ケンドールの退路を確保する。重騎兵は移動さえしていればあまりダメージを受けない。それを利用して、マップ右側のエンカブロサを中央方向に誘導し、そのあいだにマップ右側へケンドール本隊を移動させ、マップ下からの脱出を図るのだ。このマップのエンカブロサはかなりレベルが高く、レベル40前後のケンドールではあっという間に倒されてしまう。エンカブロサにはまったく触れずに移動する作戦が必要なのだ。



←ケンドールはマップ端を移動。重騎兵は多くのエンカブロサを引きつける。

2 オープンフォーメーションで一気に南下

作戦2はケンドール本隊を猛スピードで移動させ、エンカブロサの包囲網が完成するまえにその隙間から逃亡するというもの。まず移動スピードが遅い騎士から歩兵にクラスチェンジしておき、任務が始まったらすぐにマップ下に向かって移動。もっとも移動スピードが速いオープンフォーメーションで急行させるのだ。逃亡ルートには1ユニットだけエンカブロサがいるが、交戦してもすぐに離脱し、マップ下を目指す。かなりの損害は出るが、全滅するまえにマップ脱出が可能だ。



←マップの半分を越えてからが正念場。成否にはギャンブルの要素もある。

ケンドール15 フュネロ　エンカブロサに侵入する



戦闘目的　エンカブロサが出現した地。ボーンドラゴンがエンカブロサに穴を開け、そこからバタルーンが侵入し、内部から召喚する。

配置可能兵力：フリー4・支援2

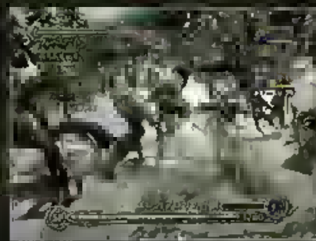


←バタルーンは、レベルアップはできない。

戦闘準備：出撃部隊の編成はこれが最後。ケンドール本隊と長弓兵、重騎兵、ボンバーウィング。全部隊をレベル40以上にする。

1 E.スピッターとの激戦

目標のエンカブロサまでは一本道だが、大量のE.スピッターが道を塞ぐ。ケンドールを前面に出し、遠隔攻撃でサポートして戦い続ける。



←ケンドール本隊を矢面に前進するE.スピッターを食い止め、ヒールやキュレイシオで回復する。

2 少しずつ前進する

E.スピッターを全滅させるたびに前進し、エンカブロサに近づいていく。バタルーンは前に出ると集中砲火を浴びるので、後方で待機。



←白兵戦が終わったらすぐ全部隊で前進。これをくり返してエンカブロサに接近する。

3 バタルーンをエンカブロサを向かわせよう

縦方向の通路に差し掛かると、正面から押し寄せる敵が途切れ、後方から襲ってくるようになる。この切り替えのタイミングでバタルーンを撃墜されやすいので、斥候や重騎兵で敵の動きを確認しておこう。後方からの敵は重騎兵とバリスタで足止めし、ほかのユニットでエンカブロサ前の敵を一掃する。エンカブロサ前が安全になったら、いよいよバタルーン突入だ。全部隊をマップ上に表示される召喚魔法の効果範囲に移動させよう。



←途中で敵が前方から押し寄せるように。待機させていたバタルーンを前方に移動させて安全を確保。

ケンドール16 エンカブロサ　エンカブロサ内部の戦い



戦闘目的　エンカブロサの体内に侵入し、その魂＝エインシェント・ハートを破壊する。暗黒の時代を吹き飛ばして光の時代を呼ぶ戦いだ。

配置可能兵力：――



←戦いは水の中からスタートする。上陸せよ。

戦闘準備：前マップから連続した戦いなので、編成画面はない。フュネロに出撃した部隊がそのまま参戦しているのだ。ただし、ダメージは回復している。

1 E.フライアーの襲撃

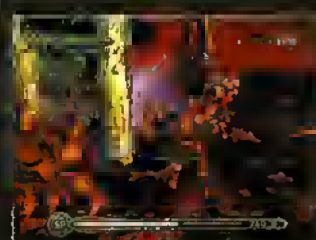
真っ赤な世界に放り込まれたケンドール軍。いきなりE.フライアーが飛来する。長弓兵やバリスタを地面の上に移動させて、迎撃しよう。



←ユニットは水の中にいては攻撃ができない。陸地らしきところに移動して、撃退するのだ。

2 エンカブロサを破壊

目標のエンカブロサのつるはマップの四隅に配置されている。順番に回って、全部を破壊するのだ。まず、護衛のE.スピッターを各個撃破。



←名前は白兵戦ユニットのエンカブロサと同じだが、エンカブロサのつるは反撃してこない。

3 中央に戻ってすべてのエンカブロサを壊せ！

エンカブロサのつるは1ヵ所につき5～6本生えている。そのすべてを断ち切ると、マップ中央に10本のエンカブロサのつるが出現。エンカブロサ本体も最後の抵抗をしてくる。まばらに出現するE.スピッターやE.フライアーを倒し、天井から降り注ぐレーザー光線に耐えながら、再びエンカブロサのつるを攻撃するのだ。ここでもエンカブロサのつる自体は反撃してこない。すべてのつるを切断すれば、エンカブロサの抵抗も止む。



←マップ中央に出現する最後のエンカブロサのつる。光線の攻撃を防ぐ手段はない。回復して耐える。



ヘクスター Regnier レグナイア編

レグナイア編はケンドール編よりやや短くて、全13マップ。マップ9の最後にエンカブロサが出現し、マップ12〜13はケンドール編と共通のマップになる。レグナイア編後半のマップは、ただ敵を全滅させるだけの任務ばかりではなく、ユニットを捕まえたり守るものが多く、難易度が高い。

レグナイア7 ブロンズウッド(北) 逃げる教皇軍を追撃



戦闘目的 エインシェント・ハートを持って逃げる教皇を追いつめる。教皇のユニットをマップ右上の門から逃がしてしまうと作戦失敗だ。

配置可能兵力:フリー3

戦闘準備:レグナイア本隊のほか、ヘビーオークとオークヘビーライダー、D.アーチャーが出撃。副官のライトニングスキルを上げるのだ。

1 オークライダーで先回り

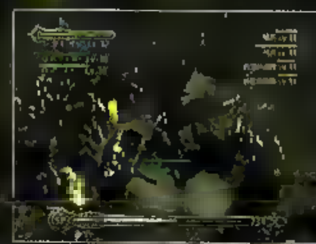
教皇は真っ直ぐ門へ逃げようとする。隊列の中に槍兵がいるので、オークヘビーライダーは大きくう回して、教皇軍の前方に回り込もう。



⬅教皇軍のすぐ脇を移動して、敵の頭を押さえる。また、レグナイア本隊も同時に動き出す。

2 レグナイアで槍兵を倒す

レグナイア本隊もオークヘビーライダーと同じく教皇軍の横を進み、中列の槍兵ユニットを攻撃する。他ユニットも巻き込めばベスト。



⬅教皇親衛隊は向かってくるが、槍兵は逃げようとするので、SPで早期に決着をつける。

3 挟みうちで教皇を追いつめる

教皇軍はオークヘビーライダーを避けて、なおも門に向かおうとするが、槍兵さえ倒していればオークヘビーライダーは暴れ放題。オークヘビーライダーで教皇軍の動きを止めて、レグナイア本隊で追いつめよう。しかし、教皇を倒す直前にレグナイアの意識がなぜか過去にとび、ウルクバとの対決シーンになる。ウルクバを倒すのだ。



⬅過去シーンはアクションモードのみ。ウルクバを倒せ！

レグナイア8 ブロンズウッド(南) 激しく魔法が降り注ぐ地



戦闘目的 雪が降る地で人間軍と魔族軍が激突する。友軍と協力して、敵の精鋭パラディン部隊を倒すのだ。経験値稼ぎのためのマップ。

配置可能兵力:フリー3

戦闘準備:魔法がくるので、ユニットのレベルを上げてHPを増やしておく。出撃するのはレグナイア、オークヘビーライダー、D.アーチャー。

1 交戦中のパラディンを倒せ

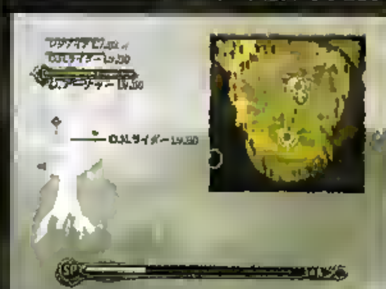
友軍に比べて、敵のユニットの数が圧倒的に多い。しかも敵のパラディンは、リーダーが魔法使いタイプなので、魔法攻撃をしてくる。下手にレグナイア指揮下のユニットを突出させると、魔法の集中攻撃を浴びるので、友軍と交戦中のパラディンから倒していこう。リーダーが変わってもパラディンの弱点がライトニング属性であることに変わりはないので、レグナイアのXY攻撃でSPを溜めて副官攻撃だ。



⬆多くの敵と戦うとSPも溜めやすい。SPは1200以上にはならないので、余るまえに副官攻撃を使っておく。

2 魔法を受けたらすぐ回復

歩兵や弓兵はオークヘビーライダーの騎馬突撃で沈黙させ、レグナイアとD.アーチャーでパラディンを攻撃していく。しかし、敵のユニットはかなり数が多く、しかもほとんどがパラディン。友軍の数が減ってしまうと、レグナイアやD.アーチャーがパラディンの魔法を受ける機会が多くなる。ほかのユニットと交戦中に魔法を受けるとダメージだけでなく犠牲が増える可能性もあるので、癒しの木で回復しておこう。



⬆HPゲージの赤いダメージは回復できるが、犠牲が出てゲージが黒くなると回復できなくなってしまうのだ。

レグナイア9 ノーウォート

エンカブロサが復活



戦闘目的　教皇親衛隊とそれを追う教皇軍が交戦中。西の洞窟へ教皇親衛隊を追いつめ、エインシェント・ハートを奪い返せ。

配置可能兵力：フリー3・支援1


←前線基地に引き返して兵舎を利用！

戦闘準備：前線基地でレベルアップが可能だ。配置するのはレグナイア、オークヘビーライダー、D.アーチャーとスワンプマンモス。

1 遠隔攻撃部隊を撃破していく

白兵戦力は拮抗しているが、敵の遠隔攻撃ユニットの数が圧倒的に多いマップ。スワンプマンモスを前面に押し立てて砲兵を攻撃し、同時にオークヘビーライダーは砲兵や弓兵に対して騎馬突撃を仕掛け、敵の攻撃の機会を奪う。レグナイア本隊とD.アーチャーはスワンプマンモスの後ろを進んで、近くの砲兵から攻撃しよう。マップの中央で戦闘をすると周囲の砲兵や弓兵から集中攻撃をされるので、マップの上か下を進むのがベスト。さすがのマンモスも砲兵の攻撃はダメージを受けるので、D.アーチャーを近くに置いて癒しの木で回復しよう。


↑弓兵や歩兵はスワンプマンモスの敵ではない。また、スワンプマンモスは射程も長いので、友軍の支援も○。

2 1ユニットずつ全力で倒す

スワンプマンモス、レグナイア、オークヘビーライダーの連繋でマップ中央の敵遠隔攻撃ユニットを倒したら、残敵の掃討戦へ。オークヘビーライダーと斥候を駆使してマップ中を探索し、見つけた敵ユニットを倒していく。砲兵、歩兵、弓兵には、パラディンほどライトニングが効かない。そこで、効率よく倒すためには、オークヘビーライダーの突撃が必須だ。レグナイアで白兵戦を挑み、D.アーチャーとスワンプマンモスで遠隔攻撃、そこにオークヘビーライダーの突撃を組み合わせて敵を倒そう。敵を全滅させるとエンカブロサが復活する。


↑レグナイアが白兵戦中の場所に癒しの木を使えば、戦いながらHPが回復していく。SPを溜めて使おう。

ヘクスター軍の対エンカブロサ編成

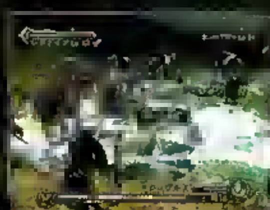

↑XX→+YYのYを長押しにすれば一時的に火炎が発生する。さらにAにも連携可能。

マップ9でついにエンカブロサが復活し、これ以降のマップはレグナイアとエンカブロサとの戦いになる（エンカブロサ軍の特徴は76ページを参照）。レグナイア軍の場合は、豊富な騎兵系ユニットと支援ユニットの使いかたが戦いのカギ。また、エンカブロサに対しては、レグナイア自身の攻撃が有効だ。とくにXX→+YYは攻撃範囲が広く、攻撃力も高いのでオススメ。レグナイアはBボタン長押しの火炎状態にしなければ、YボタンでもSPを消費しない。

1 副官

引き続きライトニングを活用する

騎士や重騎兵、パラディンなど、鋼鉄の鎧を着たユニットに有効だったライトニング属性の魔法攻撃。人間軍との戦いには必須だった副官攻撃だが、弱点のないエンカブロサには大ダメージは期待できない。それでも広範囲に攻撃する手段として、またSPの使い道として残しておいて損はない。弱点ではなくてもスキルを上げた分のダメージは与えられるので、できるだけライトニングのスキルを上げておこう。もうひとりの副官はラインハルトか、副官攻撃で物理攻撃を使えるオーガタイプをセレクト。エンカブロサやE.スピッターが密集している場所に、物理攻撃の副官攻撃が効果的だ。エンカブロサの戦いではHP回復が重要なので、副官攻撃でSPを使い過ぎないように注意。


←ライトニングは交戦中のすべての敵にダメージが！

2 メインユニット

自由に動けるオークヘビーライダー

移動と突撃をしているあいだほとんどダメージを受けない騎兵系ユニットは、使いかた次第で強力な戦力となる。とくに突撃と、走りながら回復できる怒りは相性がいいので、オークヘビーライダーが使いやすい。さらに魔族軍ならではのD.カルバリーアーチャーを組み合わせれば、独立して戦線を形成することも可能になる。D.カルバリーアーチャーはピンチになったユニットのもとに急行して、癒しの木を使うという使用法もでき、攻守に活躍するのだ。経験値に余裕があれば、D.カルバリーアーチャーは2ユニット欲しい。


←E.スピッターの攻撃が激しい戦場も、回復しつつ突撃。

3 支援ユニット

スワンプマンモスはエンカブロサでも壊せず

エンカブロサ軍にも遠隔攻撃ユニットがいるので、飛行ユニットは使いどころが限定される。それに比べて地上ユニットに対して絶大な強さを誇るスワンプマンモスなら、対エンカブロサの戦いでもその実力を如何なく発揮できる。基本的に支援ユニットはスワンプマンモスを使っていればオーケー。また、スワンプマンモスは敵ユニットの足止めにも使える。スピードが遅いので移動地点を早めに指定する必要はあるが、効果的に敵を止められる。ただし、ブラックワイバーンを使う任務もあるので、両方レベルを上げよう。


←スワンプマンモスは敵を踏みつけることもできる。

レグナイア10 クラウドボールーン　エンカブロサに囲まれたジェラルドを救出



戦闘目的　壊滅したヤングスバーグを捨て、カリシャイアに向かう途中、エンカブロサ軍と交戦中のジェラルド将軍を発見、救出する。

配置可能兵力：フリー3・支援1



←ブラックワイバーンがジェラルドを援護。

戦闘準備：ここは唯一、支援ユニットでブラックワイバーンを使うマップだ。ほかはレグナイア、オークヘビーライダー、D.アーチャー。

1 ジェラルドのもとに部隊を派遣

スタート地点はマップ下、ジェラルドはマップ上方。レグナイアがたどり着くまで時間を稼ぐため、まずブラックワイバーンを派遣する。



←ジェラルドは友軍扱いで視野を共有できるので、すぐにブラックワイバーンを飛び立たせよう。

2 本隊でエンカブロサ退治

レグナイア本隊は飛べないので、エンカブロサを倒しながらジェラルドのもとへ移動する。D.アーチャーはエンカブロサを避けつつ射撃。



←レグナイアでなるべく多くのエンカブロサを倒す。D.アーチャーが交戦状態になったら即撤退。

3 全ユニット一丸となって脱出地点へダッシュ！

ブラックワイバーンやオークヘビーライダーでジェラルドを守りつつ、レグナイアで接近。するとジェラルドはレグナイアに賛同する意思を示し、クラウドボールーンから脱出することになる。大量のエンカブロサが波のように押し寄せるが、それを撃退したときが脱出のチャンス。ジェラルドはレグナイアを追うように移動するので、エンカブロサの攻撃が途切れた隙にマップ下の脱出ポイントを目指そう。増援が来るまえに逃げ切れ。



←マップ下の赤い部分が脱出地点。全ユニットで一斉に移動すれば、ジェラルドも後をついてくる。

レグナイア11 グレミウム　ドラゴントゥームでボーンドラゴンを召喚



戦闘目的　エンカブロサを倒すためには、ボーンドラゴンの復活が必須。そこでボーンドラゴンを召喚するためにドラゴントゥームを探す。

配置可能兵力：フリー3



←レグナイア本隊の防御力を強化しておく。

戦闘準備：配置するのは白兵戦用のレグナイアと遠隔攻撃用のD.アーチャー、それにドラゴントゥーム発見用のオークヘビーライダー。

1 レグナイアでエンカブロサの大群を迎え撃つ

マップ内に散らばる10個のドラゴントゥームを見つけ、ボーンドラゴンを復活させるのが任務。しかしエンカブロサ軍のユニットがあまりにも多いので、ドラゴントゥーム探索はオークヘビーライダーに任せ、レグナイア本隊はひたすらエンカブロサを倒すことに専念する。最初の戦場は、スタート地点近くのドラゴントゥーム付近がおすすめ。エンカブロサ撃破が一段落したら、少しずつ上に移動してE.スピッターを倒しておくのだ。



←D.アーチャーはレグナイアの後方から遠隔攻撃。同時に癒しの木を絶やさないようにしておく。

3 オークライダーで遺跡捜し

レグナイア本隊が奮闘しているあいだに、オークヘビーライダーは反時計回りにドラゴントゥームを発見していく。ただしマップ右上は最後に。



←ドラゴントゥームを発見するとマップに緑の円が出現。左トリガで捜索ルートを指定しよう。

3 ボーンドラゴンとともに脱出

すべてのドラゴントゥームを発見すると、マップ中央にボーンドラゴンが出現する。ボーンドラゴンはE.スピッターに弱いので速やかに退避。



←全軍でマップ上の緑の円に移動すればいい。ボーンドラゴンが撃墜されないよう細心の注意を。

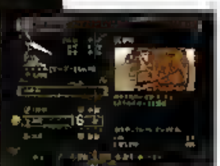
レグナイア12 フュネロ

ボーンドラゴンでエンカブロサに穴をあける



戦闘目的 ボーンドラゴンをともなってフュネロのエンカブロサ本体へ。エンカブロサに穴を開けに行く。エンカブロサとの最終決戦だ。

配置可能兵力：フリー4・支援2



↑レベル40以上のD.カルバリーアーチャー！

戦闘準備：レグナイア、オークヘビーライダー、D.アーチャー、D.カルバリーアーチャー、スワンプマンモス、ブラックワイバーンで。

1 敵を倒して地道に進む

グレミウムのように部隊をふたつに分ける。まずレグナイア、D.アーチャー、スワンプマンモスはE.スピッターと戦いつつ前進していく。



↑癒しの木を絶やさないことが重要。ボーンドラゴンは攻撃を受けない位置で待機する。

2 騎兵たちはエンカブロサ前へ

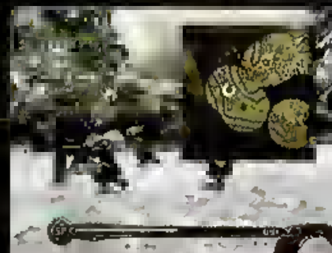
残るオークヘビーライダー、D.カルバリーアーチャー、ブラックワイバーンは先行してエンカブロサ前に乗り込み、E.スピッターを一掃。



↑エンカブロサ前の敵を全滅させ、そこにボーンドラゴンを移動。エンカブロサ外面を攻撃する。

3 召喚魔法の効果範囲に合流しよう

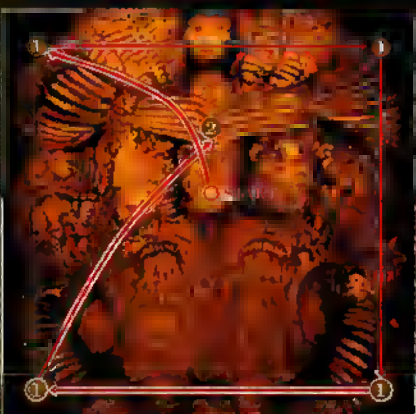
ボーンドラゴンのエンカブロサ攻撃が始まるとE.スピッターの増援パターンが変わり、レグナイア本隊の後方から出現するようになる。同時にエンカブロサ前方面にも敵が現れるので、オークヘビーライダーで足止めして、レグナイア本隊を急行させよう。後方から現れるE.スピッターはスワンプマンモスとD.アーチャーで迎撃だ。レグナイア本隊が敵を一掃し、エンカブロサに穴があいたら、全部隊に召喚魔法の効果範囲に集合させる。



↑スワンプマンモスはE.スピッターに追いつかれたところで迎撃。最後に合流する必要はないのだ。

レグナイア13 エンカブロサ

エンカブロサを破壊せよ！



戦闘目的 エンカブロサ内部に侵入したレグナイア軍。E.スピッターやE.フライアーの妨害をはねのけ、エンカブロサのつるを切断する。

配置可能兵力：——



↑人の顔のようなマップの、中央から開始。

戦闘準備：フュネロの戦場から召喚されたユニットが引き続き出撃する。ただし、スワンプマンモスは召喚できない。ダメージが完全に回復した状態からスタートするのだ。

1 角にあるエンカブロサを攻撃

エインシェント・ハートを捜して、エンカブロサの内部を進撃する。最初の任務は、マップの4隅に生えたエンカブロサのつるを攻撃して切断すること。エンカブロサのつる自体は反撃をしてこないが、E.スピッターやE.フライアーがレグナイアの妨害をしてくる。まず、エンカブロサのつるの周囲にいるE.スピッターやE.フライアーを倒し、安全を確保してからエンカブロサのつるを破壊していこう。4カ所の回りかたは自由だが、マップの端を移動して4つ順番に回るのがおすすめ。移動中に現れる敵は、全ユニットで攻撃を集中して倒す。



↑マップ中央には水が溜まっていて、レーザー光線も降ってくる。マップ端を移動すると、危険が少ない。

2 10本のつるを断ち切れ

マップの4つの角に配置されたエンカブロサのつるを全部破壊すると、エンカブロサ内部に変化が起こり、マップ中央にエンカブロサのつるが10本出現する。最後の任務は、この10本のエンカブロサのつるを切断すること。マップ中央には、配置された敵はおらず、少数のE.スピッターやE.フライアーが出現するだけだが、つねに天井からレーザー光線が発射され、触れるとダメージを受けてしまう。長いあいだ留まるのは危険なので、全ユニットで一斉に攻撃して短期間で決着をつけよう。すべてのエンカブロサのつるを断ち切れば、エンカブロサ本体が消滅する。



↑天井から降り注ぐ白い光はレーザー光線。これを浴びるとダメージを受けてしまう。白兵戦部隊が危険だ。

任務遂行に必要な知識と技術を解説

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 BLACK ARROW

トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー

新たなミッションを引っさげ、再び我々のもとへ現れた最強の特殊部隊"レインボー"。今回はシリーズ共通の基本的な動きと前半5ミッションの攻略をお届け。加えてXbox Liveの新要素、コミュニティー機能の詳細も説明するぞ。

FPS	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	[illegible]	特殊部隊アクション
	ユービーアイソフト		ユービーアイソフト
	発売中（3月10日）		6040円[税込]
	HDTV(D2)、5.1ch		[illegible]
	OP 最大16人 OL VC SR	15歳以上	[illegible]
	4ブロック		―

『レインボーシックス』シリーズ共通の任務遂行術を伝授！

舞台が欧州に変わり、敵AIもさらにずる賢く進化はしているが、基本的なテクニックはシリーズ共通。ここでは『レインボーシックス』の基本戦術を4つ紹介しておこう。前作を体験済みのプレイヤーも、確認の意味で目を通してもらいたい。



←一瞬の油断が死につながる緊張感は前作以上

■ミッション挑戦のまえには下準備を！

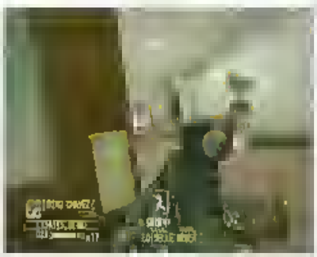
キャンペーン開始直後から本格的な作戦が展開される本作。シリーズ未体験のプレイヤーは、まずチュートリアルをプレイし、基本操作やQOIの仕組みを理解しておこう。



←オプション設定で画面の光度を調整するのも地味ながら効果大。

基本その1 銃撃は"遠くから、隠れて"実行

体力の回復手段がなく敵の数も多いため、敵に攻撃させずに戦闘を終わらせるのが理想。敵に見つかりにくいように屈んで移動し、遮へい物に隠れて攻撃しよう。一撃で排除できなかった場合も考え、遠距離から攻撃するのも重要だ。正面からの撃ち合いは極力避けるべし。



←上半身だけを乗り出す、のぞき込みも重要テクニックとなる。

応用 ドアを使って一方的に攻撃

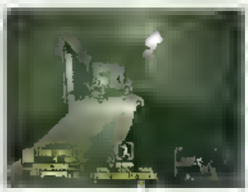
遮へい物としてもっとも有用なのがドア。まずは方向パッドでドアを少しずつ開け、半分ほど開いた状態にしよう。そこから銃身だけを突き出すカタチで攻撃すれば、ドアが盾となり、被弾しにくくなるぞ。



←木製の扉は爆発物で砕け散る。ダメージも受けるので注意したい。

基本その2 上下の安全を念入りに確認

本シリーズは部下を引き連れて移動するため、ほかのFPSよりも側面や後方へのケアが容易。屈んでゆっくり進軍すれば、同じ高さにいる敵は部下が迅速に排除してくれる。しかし、部下は高低差のある場所への攻撃が苦手。プレイヤーは、横より"縦"の安全を念入りに確認するように。



←ドアを開けた直後の銃撃戦など、反応が重要な戦闘は部下向き。



←高所の敵はとくに危険。自分の攻撃で優先的に排除する必要アリ。

応用 部下を待機させ、後方の安全を確保

優秀な部下といえども、後方のフォローは遅れがち。しかもプレイヤーが一定距離まで進んだ時点で後方から敵が出現するケースが多い。こんな場合は部下を待機させ、自分だけ進むといい。即座に部下が排除してくれるぞ。

基本その3 QOIを使うシチュエーションを知る

部下への命令を下すQOIシステム。多用すると戦力が分散されることが多くなるため危険だが、ドアや通路の曲がり角など、要所で使えば大きな効果を発揮する。QOIが効果を発揮するポイントと注意点をいくつか挙げておこう。



←部下が戦闘不能になると実効可能な命令が減ることも。

●ドアは"オープン～"で開ける

ドアは自分より反応速度に優れた部下に開けさせると安全。人質がいる部屋には"オープンフラッシュ"を使うと効果的。

●"移動"命令で安全行軍

自分の体力が少ない場合は、"移動"命令で部下を先行させよう。部下に攻撃が集中するので、そのスキに敵を排除するのだ。

●"ズールー"で敵の攻撃を分散

"ズールー"で自分と部下が別々のドアから突入すると、複数方向から攻撃ができる。部下よりやや遅れて動くのがポイント。

●命令実行後は……

命令実行後は呼び戻さないと、その場に待機したままになる。"従進"のQOIを出して、再びともに行動していこう。

基本その4 部下の特性を最大限に活用

部下は何人行動不能になろうとも、ミッション失敗とはならない。全滅してもつぎのミッションでは復活するので、危なくなったら盾にしたり、特攻させたりするのも戦法のひとつ。自身の体力が少ない場合は積極的に活用すべき。



←スコアを狙わない限り、部下が倒れても何ら問題はない。

応用 人質を貫通する攻撃で手詰まりを回避

部下の攻撃でもっとも特徴的なのは、"人質、爆弾に無害"な点。これを利用すれば、敵の盾になった人質を助けられる。絶対に確実ではないが、人質を盾にされた場合は事の成り行きを見守ってみよう。



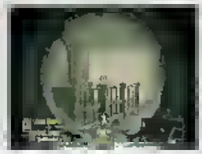
←被弾しやすいのが難点。体力によっては部下が全滅することも。

前半5ミッションの危険地帯をポイント攻略！

ここからは円滑な任務遂行が行えるよう、各ミッションの難所をピックアップしていこう。今作は前半から単独で行動する場面が多い。部下の体力が半分以下になるくらいまでは、プレイヤーは後方から戦闘に参加するほうが安全。隊長である自分の命を最優先で考え、行動しよう。

出撃まえには必ず装備を確認！

プレイヤー自身であるシャベスの装備はミッションごとに毎回変更される。が、必ずしもベストな装備とはいい難い。とくに今作では催涙弾を使う敵が多く出現するため（ミッション01、02、03、05に登場）、ガスマスクは必須の装備といってもいい。自分が使う催涙弾の影響を受けないためにも、ガスマスクは重要だ。



←武器はズームの倍率と攻撃力のバランスがいいライフルを選ぼう。



←視点のブレは致命的。ガスマスクを装備して催涙ガスの無効化を。

ここぞという状況を見極め、セーブ！

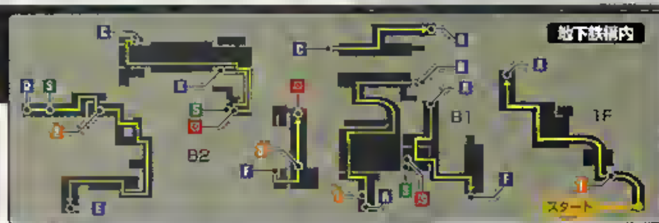
セーブポイントの見極めが、任務成功の最大のコツといっても過言ではない。セーブする際は必ず敵がいないことを確認してから行おう。基本は目標達成後や、体力が半分以下といった状況でセーブするのがベターといえる。



←序盤やセーブ直後に被弾した際は、割り切ってロードしたほうがラクな場合も。

MISSION 01　イギリス―ロンドン―　爆破テロ阻止

目標
・ひとり目の人質を救出
・ふたり目の人質を救出
・列車の爆弾を解除



ロンドンの地下鉄構内が舞台となるミッション。マップを見てもらえばわかると思うが、多くのフロアを行き来するため、アップダウンの激しい戦場となっている。階段やエスカレーターを上り降りする際は、上下に敵がいないかチェックしてから進行しよう。最後の爆弾解除は単独で遂行するため、味方を盾にして自身の体力を温存するテクも重要だ。

1 死角からのハンドグレネードを警戒

ミッション開始後、最初に遭遇する敵がいきなり催涙弾を放ってくる。ガスマスクさえ装備さえしていれば無害なので、ひるまずに進んで手早く排除しよう。スモークグレネードを使われた場合はサーマルビジョンに切り替え、メインウェポンでズームアップすれば捕捉できるぞ。なお、このマップはガスマスクを装備した敵が多い。グレネードを使うなら殺傷力のあるフラググレネードを投げ込もう。



←催涙ガスの効果は長時間持続する。ガスマスクの装備は必須。



←煙で敵を見失った場合、自分は隠れて部下に任せるのも手だ。

2 2階部分と金網の裏を優先的に攻撃

スモークグレネードが投げ込まれるエスカレーターを上ると、正面と上方から攻撃を受ける通路を進むことになる。すぐには進まず、通路の入口で敵の数を減らそう。その通路を抜けると薄暗い場所での戦闘に。こちらが進めない金網の裏から攻撃されるので、部下を先行させて敵をおびき出せ！



←金網付近、2階部分とも遠距離から対処しよう。

3 屈んで進めば容易に解決

ふたり目の人質を助けるとシャベス（プレイヤー）単独で時限爆弾の解除に向かう。ここでは通常のように警戒して進むと時間が足りなくなりがちなので、爆弾の仕掛けられた列車の前までは立ち状態で進もう。列車内には屈んで進入。側面からの銃撃に当たらなくなるので、正面にのみ注意を。



←グレネードが飛んでくるので、急ぎすぎは危険。

MISSION 02　フランス―カンヌ―　高級ホテル奪還

目標
・ロビー区画を制圧
・ひとり目の人質を救出
・ふたり目の人質を救出
・リーダーを排除



ホテル内の人質救出とテロリストの排除が目的。ここでも催涙弾を使う敵が登場するので、ガスマスクは外せない。人質救出の際に催涙ガスが役立つので、ブリーフィング時にガスマスクと併せて装備しよう。このミッションで危険なのは、ドア付近や通路の角など先が見えない場所。部下を使うか、のぞき込みやドアを半開きにして安全を確認して進むべし。

1 窓の外の敵から排除し、即死を防ぐ

2Fの厨房を抜けた先の通路は、無闇に進むと窓から投げ込まれる火炎瓶や通路正面からの銃撃によって高い確率で負傷し、最悪ゲームオーバーとなってしまう。まずは窓側の敵を排除し、正面の敵は遮へい物に隠れながら全滅させて先に進もう。1の敵を排除して前進すると、別の窓からまた火炎瓶が飛んでくる。部下が倒してくれることも多いが、窓側に銃口を向け、警戒を怠らないよう注意しよう。



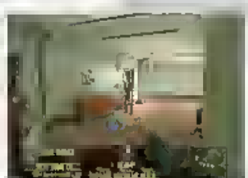
←火炎瓶のダメージは距離によって変化する。直撃すると即死！



←丸テーブルに隠れた敵が倒しにくい。弾切れを待って接近しよう。

2 人質付近の戦闘はスピード重視で

人質はひとり目、ふたり目とも救出に時間をかけると敵に殺害されてしまう。とくに3Fでは人質を盾にして攻撃してくる敵がいるため、迅速な行動が求められる。急いで人質のもとに向かい、人質に近づくまえに排除するのもいいが、リスクは高い。射撃のウデに自信がない場合は催涙弾を使い、敵の動きを抑制しよう。4Fの人質は"オープンフラッシュ"を使い、部下に任せてしまうのが無難。部下の体力が心もとない場合は催涙弾を投げ込みつつ、別々のドアから同時に突入。人質も助かりやすく、被弾しにくいぞ。直後に単独での戦闘が控えているので、自身の体力に注意して救出方法を考えよう。



←催涙弾は弾速の速いグレネードランチャーを使うのがオススメ。



→人質解放後も気は抜けない。ドアを開けるまえに後方を確認！

マップ表記について　A～E マップのつながり　1～4 攻略ポイント　目 目標　S セーブポイントの目安　━ 進行ルート

MISSION 03 イタリア―バビア― テロリスト追撃

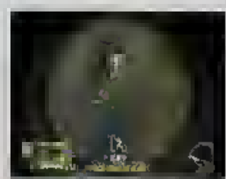
目標
・テロリストを排除
・マゴメドフ大佐を排除



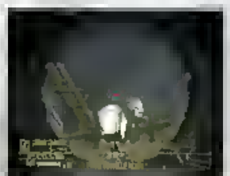
ミッションの目的は、出現するテロリストすべてを倒せばいいというシンプルな内容。ただし敵の数は多く、攻撃も熾烈。とくに 3 付近の戦闘は厳しく、全滅しやすい。直前でセーブしておくのが安全といえる。グレネードランチャーやフラグを装備して火力を強化したいが、装備すべてを武器にするのは危険。ここでもガスマスクは装備しておくこと。

1 遮へい物の確保が重要

1 ～ 2 間はごく一般的な路上のため、室内と比べ遮へい物が少ない。弾避けになる遮へい物を見つけたら、なるべくそこに留まり、敵を排除していこう。しかし後半（A の手前あたり）は上から攻撃されるため、遮へい物に隠れても被弾してしまう。身を隠すよりも遠距離から狙撃していくほうがローリスクだ。部下を先行させても効果は薄いので、自分の手ですべて排除していくつもりで行動しよう。



←被弾しやすいのは確かだが、逆に攻撃も当てやすい。速攻を心がけて戦おう。



←遠距離から敵を排除すべく、銃はズーム倍率が3.5倍のものを選んでおきたい。

2 ドアの開閉が生死を分ける

このポイントは入り口からみて前方、右、左上に敵が配置されており、安易な突入は危険といえる。部下を先行させるのも悪くはないが、戦闘不能になるケースも少なくなく、安定しない。ここでは"入り口のドアを少しだけ開き、わずかなスキマから銃撃"をくり返して、敵戦力を削っていこう。

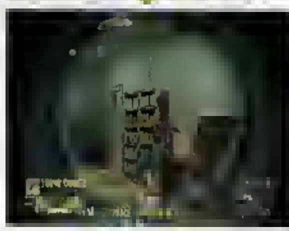


←時間はかかるが、被弾の危険はグッと下がる。

3 爆発物が飛び交う路上を突破

前方からの火炎瓶、側面からのロケットランチャー＆銃撃が非常に危険なポイント。まずはロケットランチャーを持つ敵を倒すべく、側面へ移動。敵を排除しつつ奥まで移動しよう。側面への移動が遅れる、または奥への移動が中途半端だと部下に火炎瓶が当たる可能性がある。多少の被弾は覚悟で突っ込もう。側面の敵を全滅させたら家屋へ進入、内部を通って火炎瓶を投げていた敵にトドメを刺せ。





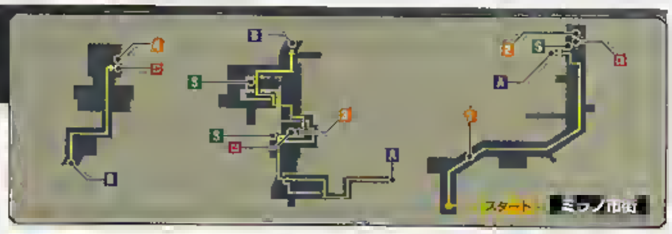
爆弾をかわして一発死を回避!!



←↖⬆火炎瓶が投げ込まれた直後に行動するのがベスト。側面の敵3名を排除したら、火炎瓶の軌道をうかがいつつ家屋へ向かう。家屋内部にも敵が2～3名いるので注意したい。

MISSION 04 イタリア―ミラノ― ミラノ解放

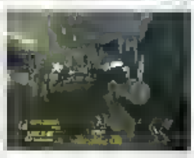
目標
・バリケードを除去
・ひとり目の人質を救出
・ふたり目の人質を救出
・脱走したテロリストを排除



ミッション03と同様、イタリアが戦場となる。マップ上には路上放置されたクルマをはじめ多くの遮へい物があるため、身を隠すのには困らない。だが、ロケットランチャーを持つ敵が大量に登場するなど、敵の攻撃はさらに苛烈に。火力重視の装備にしたいところだが、そうすると後半の人質救出が辛くなる。催涙弾やスモークを用意しておこう。

1 部下をオトリに敵を発見

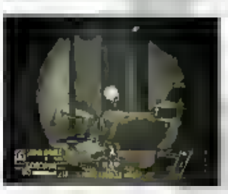
ミッション序盤、地上にはこちらが近づかないと姿を見せない敵、ビルの上にはスナイパーが待ちかまえている。地上の敵は部下を先行させておびき出して排除、スナイパーはみずから狙撃していく方針で進むと効率がいい。スナイパーをすべて始末したら部下に加勢し、バリケードへ向かおう。



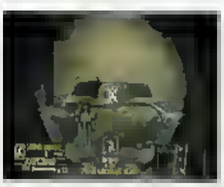
←部下を先行させれば、背後を取られる心配なし。

2 ロケットランチャー装備の敵から排除

バリケードの奥からつぎつぎと敵が出現し、激しい銃撃を仕掛けてくる。ロケットランチャーを持つ敵にはとくに注意。遮へい物に隠れていても爆風でダメージを受けてしまうので、最優先で始末したい。幸い撃つまでの予備動作が大きいため、ズームで確認すればロケットランチャーを持った敵かどうか判別はできる。弾薬を節約して使い（小刻みにトリガーを引く）常時、撃たれるまえに排除できるよう心がけよう。



←遮へい物に張りつきすぎると爆風に巻き込まれやすい。少し距離を取ると安全。



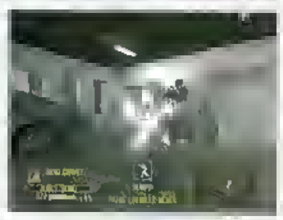
←通常の銃器装備の敵も、放置していると危険な状態に。頭数を減らすのも重要。

3 盾にされるまえに人質救出

人質はいずれも屋内に拘束されている。敵の中にはドアを開けるとすぐに人質へダッシュし、盾にしてしまうタイプも混ざっている。無理に射撃で倒そうとすると人質に当たってしまうため、そのような場合は催涙弾を使うと安全だ。できればガス発生に時間のかかる手榴弾タイプより、グレネードランチャーで撃ち出すタイプの使用がベター。人質に当てる感じで使うと、敵を巻き込みやすいぞ。



←部下が健在なら、オープンフラッシュも○。



←自分でまいた催涙ガスを吸わないように注意。

4 地下道はメンバー全員で行動

人質救出後は、脱走したテロリストの追走へと移行。とくに時間制限はないので、通常どおりの進軍で問題ない。ただ、地下道へと降りた際、部下を忘れて進軍しがち。4～5歩進むと戦闘となるので、部下が降りるのを待ってから奥へと進もう。地下道の敵を全滅させればクリアーとなる。



←ハシゴ落下のダメージは銃撃なみ。侮れない。

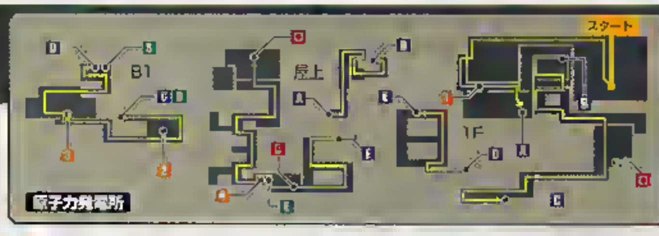
マップ表記について A～E マップのつながり 1～4 攻略ポイント 目標 S セーブポイントの目安 進行ルート

MISSION 05

ブルガリア―コズロドゥイ―

ウラン強奪阻止

目標
- 反応炉制御室に到達
- 発電機室へ侵入
- 燃料貯蔵室を強襲
- 燃料貯蔵室のテロリストを排除



ブリーフィングではウランの"強奪阻止"となっているが、実際はテロリストを排除するだけでオーケー。人質も爆弾もない、シンプルなミッションとなっている。しかし、入り組んだ地形の死角に敵が待ちかまえているため、思わぬ場所で致命傷を被ることも。火力重視の武器+ガスマスクに装備を変更し、万全の状態でミッションを開始しよう。

1 複数のドアを開けて攻撃を分散させる

1だけに限らず、このマップにはひとつの部屋に対し、複数のドアが設置されていることが多い。メンバー全員の体力に余裕がある場合は"オープンズールー"を使って同時にドアを開け、2方向から攻撃を仕掛けよう。敵側の攻撃が分断されるため、被弾する危険性も低くなるぞ。



←部隊全体の体力が少ない際に使うのは危ない。自重しよう。

2 奇襲は部下を先行させて阻止

2～3の進行ルート上には、プレイヤーが触れても開かないドアから敵が出現する、といったポイントが点在している。これらは、開かない扉のまえに部下を待機させておくことで奇襲を防ぐことができるぞ。突然飛んでくるグレネードは、画面だけでなく部下の叫び声も参考にして回避しよう。



←フラッシュグレネードを受けたら、とりあえず屈んで遮へい物に隠れよう。



←開かない、または触れないドアの付近に自分か部下を待機させておくと安全。

3 鉄の扉を最大限に利用

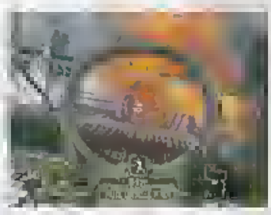
体力が多く残っていれば1と同様の戦法が有効だが、自分はともかく部下はかなりの深手を負っているはず。そんな場合は戦力を集中して戦ったほうが安全だ。グレネードでも吹き飛ばない鉄の扉を開き、スキマからの銃撃で排除していこう。



←扉からは狙えない位置にいる敵も存在する。

4 ドラム缶爆破で一網打尽に

野外の通路での戦闘がメインとなる4は、身を隠せる遮へい物が少ない。戦闘が長引くと全滅しかねないので、ここは爆発するドラム缶（赤色）を撃ち、爆風での排除を狙おう。ドラム缶に近づきすぎると味方もダメージを受けてしまうので、左下の写真ぐらい距離を取ってから爆発させると安全だ。ドラム缶も遮へい物もない通路の後半は、部下を先行させ、後方から戦闘をサポートしていこう。



←爆風の範囲は広く、威力も高い。距離には注意。



←通路中盤は銃身を下に、後半は上に向けて進軍。

『ブラックアロー』から新規搭載！ コミュニティー機能を活用して多人数対戦を楽しもう

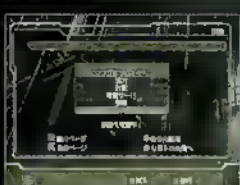
キャンペーンモードと並んで多くのプレイヤーに支持されてきた本シリーズの オンライン対戦&協力プレイ。本作では、Xbox Liveのバージョンアップによりコミュニティー機能が大幅に進化。プレイヤー間の交流がより簡単に、より深く行えるようになっている。ここでは、そのコミュニティー機能の利用方法を解説していくぞ。



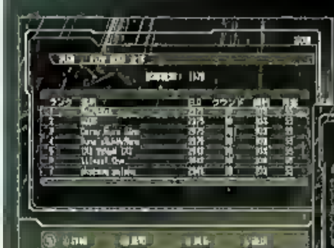
↑前作同様、Xbox Live専用のマップダウンロードも用意されている模様。

全世界のプレイヤー戦績がよりわかりやすく！

スコアアタックがより細分化。キャンペーンモードのステージ単位での戦績確認も可能になった。世界の中での自分の"立ち位置"が、より明確にわかるように。



←今作ではキャンペーンモードの成績も自動で集計されていく。





各種データを詳細閲覧！

↑→世界トップのスコアだけでなく、自分の成績もボタンひとつで検索可。

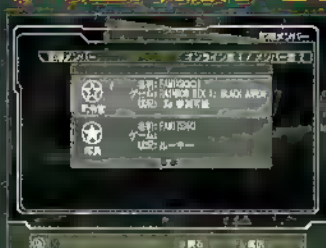
クランの導入で対戦がよりアツく！

今回のLiveまわりでもっとも大きいのがクランの導入だろう。友人や気に入ったプレイヤーを誘ってチームを結成し、独自のロゴや称号、クランとしての戦績を共有しながら戦えるのだ。プレイヤーそれぞれの"レインボー"を結成し、クラン戦に参加しよう！



←クラン作成に条件はない。ひとりでもクランは名乗れるぞ。

チーム全体の戦績も一目瞭然





←↑メンバーの状況は一覧で確認可能。クラン名とロゴは変更不可なので注意。

クラン専用のモード"コンペティション"とは

今回のLive対戦には、クラン単位でしか参加できない"コンペティション"なる対戦がある。これは対戦したい日時やルールをあらかじめ告知し、対戦相手のクランを募る"挑戦状"的なシステム。密度の濃い組織戦を楽しみたい人には、もってこいの新要素といえる。



←チーム戦向きの3つのルールから対戦形式を選択するのだ。

手強い中盤ミッションを完全フォロー!!

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

攻略2回目となる今回は、キャンペーンモード第二章を徹底攻略！　アサルトシップでのサバイバル戦闘で生き残り、生還するため重要ポイントをレクチャーするぞ!!

SPEC
FPS
スター・ウォーズ リパブリックコマンド
シューティング
エレクトロニック・アーツ
LucasArts
発売中(2月17日)
7140円(税込)
HDTV、5.1ch
OP　最大16人　DL　VC　SR
12歳以上
17ブロック以上

キャンペーン攻略 PART.2
アサルトシップ編

惑星ジオノーシスにおいて、輝かしい戦績を残したデルタ小隊。消息を絶っていたアサルトシップ内部を探索して、行方不明になった原因を解明せよ！

キャンペーン中盤となるアサルトシップは、4つのエリアで構成された中級シナリオ。後方支援が見込めない閉鎖環境での戦闘中は、弾薬などの物資が不足気味。敵勢力から入手可能な追加武装(P92参照)を最大限に活用しないと、ミッションの遂行が困難なので注意しておきたい。


➡目的別に特化した高性能の追加武装を使いこなせ！

AREA1：GHOST SHIP RECON
ゴーストシップ探索

デルタ小隊のメンバーと別れて、単独で艦内を捜索していくエリア1。不意打ちを仕掛けてくる敵部隊の奇襲に注意して、慎重かつ確実にミッションをこなしていけ！

SCENE1　幽霊船で遭遇する未知の敵勢力に対処せよ！

まず、シーン1ではメンテナンス通路を暗視モードで進み、アサルトシップ艦内へ。コンソールへ向かう途中と、コンソール操作中にスカベンジャー・ドロイドの奇襲を受けるので、す速く迎撃に移ること。シーン2では艦内を占拠していたトランドーシャンが登場！　データコアに向かう通路に地雷があるので、解除してから進むこと。

シーン3の注意ポイントは、通路の要所に配置された砲塔。コントロールを奪われてしまった砲塔はライフルで破壊しよう。データコア前の砲塔操作でトランドーシャンの一斉攻撃が始まるぞ。


⬅スカベンジャー・ドロイド&トランドーシャンともに近距離戦が得意。接近を許したらBボタンを連打して近接攻撃で対処だ。

地雷はしゃがみで解除操作!?

シーン2で初登場となるギミックの地雷は、プレイヤーが立った状態で接近すると爆発してダメージを受ける。左スティック押し込みのしゃがみ状態で接近して、確実に解除してから先へと進みたい。


⬅地雷にガンサイトを合わせると、感知エリアを赤色の警戒マーカーで表示。このエリアに踏み込むと爆発するので……。


➡しゃがみ状態で接近して解除すればオーケー。単独行動でなければ、メンバーに指示を出して解除させるのが理想。

AREA1：ミッションチャート

SCENE1：ゴーストシップ探索
1. データコアにアクセスせよ

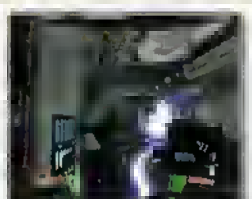
SCENE2：デルタ・ダウン
1. デルタ07を発見せよ
2. スターボードにアクセスせよ
3. データコアにアクセスせよ

SCENE3：迷惑な訪問者
1. データコアにアクセスせよ
2. 敵の攻撃部隊をせん滅せよ
3. デルタ小隊と合流せよ

AREA2へ移動

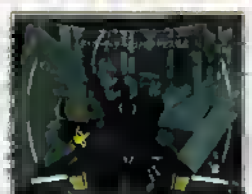
ENEMY FILE 01　スカベンジャー・ドロイド

正体不明状態になるドロイドだ。近づくとジャミングがかかるので周囲を見回してみること。空中から厄介な電撃を放ち、バリア&体力を奪う近接攻撃などを持っている。密着された場合は、近接攻撃を連打して迎撃していこう。


⬅アレイ・ガンでは倒しにくいので、近接が強いブラスターライフルで対処。

ENEMY FILE 02　トランドーシャン

ACPアレイ・ガン＋近接装備を持つスレイバーと、ACPガン装備のマーシナリーが存在。前者はダメージを受けると、接近戦を挑んでくるので注意。デトネーターも投げ返されるので、接触起爆のソニック・デトネーターを使うこと。


⬅スレイバーから入手可能なアレイ・ガンが有効なので接近して撃ち込め。

AREA2：RESCUE THE SQUAD
小隊の危機

エリア2では任務遂行のためにも、トランドーシャンに拉致されたメンバーの捜索&合流が急務。要所に仕掛けられたトラップに注意して、囚われたメンバーを捜せ！

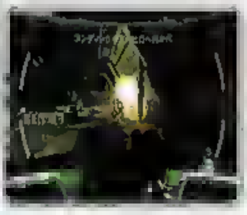
SCENE1　奇襲に注意して小隊のメンバーを捜し出せ！

ランディングギアのセクションを出口まで進むシーン1は、こちらの死角に配置されている砲塔に注意！　基本的な対処方法としては、まず砲塔に狙われない位置でトランドーシャンとスカベンジャー・ドロイドをせん滅。周囲の安全を確保できたら、狙撃アタッチメントに切り替えて破壊していけばいい。また、要所に爆発性の設置物が多いので、誤って巻き込まれないように破壊しながら進もう。



↑攻撃力の高い砲塔は死角を利用し、狙撃で破壊するのが基本だ。

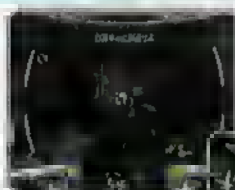
↓アーミーガンで巻き込まれやすいので爆発物は事前に処理せよ。



SCENE2　ヘビーアサルト・マーシナリーを撃破せよ！

スタート直後のロックされた扉の部屋は、天井からデトネーターとともにスレイバー数体が降りてくる。スカベンジャー・ドロイド&スレイバーが待ち伏せているつぎの部屋を抜ければ、チャート3の地雷が仕掛けられた通路に出る。地雷を解除して、チャート4のバリケードを破壊すると、ヘビーアサルト・マーシナリーが出現！　トルーパー隊員を倒しているあいだは、イベント扱いなので攻撃準備を整えよう。

ふたつ目のバリケードを破壊したあとは、奇襲に注意しながら合流地点へ。合流地点ではしばらく時間を稼げば、デルタ40がゲートを開放してくれる。



←バリケードを破壊して角を曲がると……ヘビーアサルト・マーシナリーが登場。焦らずにデトネーターと武器をセッティングしよう。

→合流地点のゲート前に着くと、背後にバトル・ドロイド・ディスペンサーが出現。とはいえ、応戦だけすれば破壊する必要はない。



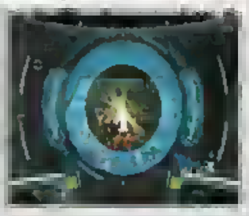
ENEMY FILE 03　トランドーシャン・ヘビーアサルト・マーシナリー

見るからに凶暴そうな体格を持った大型トランドーシャンで、最強クラスの携帯武器・ヘビーリピーターを装備。体格に見合った体力を持つため、正面から撃ち合っても勝てる見込みは少ない。とはいえ、フラッシュ・デトネーターであれば一定時間だけ動きを止められる。動きを止めたあとは、頭部を狙撃アタッチメントで狙い撃ちするのが賢い倒しかただ。



↑フラッシュ・デトネーターに巻き込めれば動きを止められる。

↓このスキに狙撃アタッチメントに切り替え、弱点を狙い撃ち。



AREA2：ミッションチャート

SCENE1：小隊の危機
1. 着陸装置の出口を見つけろ

SCENE2：孤立
1. ドア突破を敢行せよ
2. 合流地点を目指せ
3. 地雷原を突破せよ
4. バリケードを突破せよ
5. 合流地点を目指せ
6. 敵を引きつけ時間を稼げ

SCENE3：トロイカ
1. デルタ07を発見せよ

SCENE4：脱走
1. 囚われたメンバーを捜せ
2. エレベーターを発見せよ

SCENE5：戦術的優位
1. ブリッジへと進攻せよ
2. ジャミング装置を破壊せよ
3. ブリッジを確保せよ

AREA3へ移動

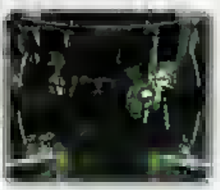
SCENE3　焦らずじっくり進め！

ホールでの待ち伏せを抜けると、下層にデルタ07を発見。下層に続く通路では、ひとつ目の角に砲塔×2台、ふたつ目の角で大量の敵部隊が待ちかまえている。これまでどおりに砲塔は狙撃で、敵部隊はターレットを確保してせん滅だ。デルタ07を助け起こすと、正面の扉からヘビーアサルト・マーシナリーが現れるので動きを止めていこう。



↑ターレットは背後が死角なので近接攻撃でフォロー。

↓入り口側の狙撃ポイントを確保していれば楽に倒せる。



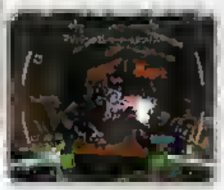
SCENE4　砲台の存在を忘れずに

シーン4は入り組んだ通路での激しい戦闘となるが、基本的に狙撃ポイントを確保しながら進んでいけば問題なし。途中の地雷を解除すると砲塔が作動するので、バリケードを破壊して回り込むこと。また、デルタ62が囚われた区画に進むロック扉にも要注意！　脇のコンソールで解除しないと、開けたと同時に砲塔から集中攻撃される。



↑通路の分岐ポイントでは高台からの攻撃にも注意！

↓救出後はスーパー・バトル・ドロイドを倒して脱出。



SCENE5　狙撃ポイントを確保！

チャート1のロック扉は、シーン4と同じように脇コンソールで解除しないと砲塔から攻撃される。4つ目の扉を抜けた先のバトル・ドロイド・ディスペンサーは、破壊後にスーパー・バトル・ドロイド×2体が出現。ブリッジに突入後は、奥の狙撃ポイントを確保してせん滅。制圧できたら2階の狙撃ポイントを確保してジャミングを解除だ。



↑ロック扉はコンソール解除すれば砲塔が作動しない。

↓ジャミング解除作業に入ると入り口から敵部隊が来る。

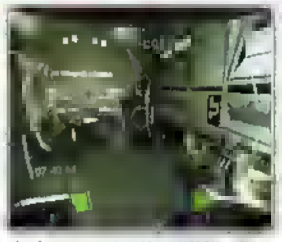


AREA3：ATTACK OF THE CLONE クローンの攻撃

通信が回復したアドバイザーが、トランドーシャンのドロップシップを発見。速やかにハンガーAへ向かい、停泊中のドロップシップを破壊して侵入者をせん滅せよ！

SCENE1 敵部隊をせん滅してエレベータに戻れ！

ブリッジの扉を開けると、トランドーシャン・マーシナリーの偵兵部隊が出現。部隊をせん滅して退路を確保できたら、あとは狙撃ポイントを確保しながら進んでいく。途中に設置されているスーパー・バトル・ドロイド・ディスペンサーは、ECデトネーターで援護しながら破壊。バリケード破壊後のみ、背後から奇襲を受けるので狙撃指示はしないこと。



⬆ディスペンサー前の右脇道に弾薬があるので補充して援護していこう。

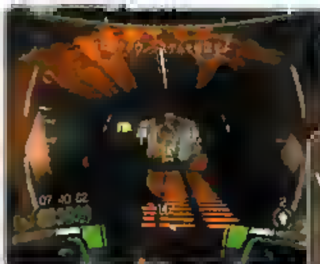
⬇バリケード先の分岐点では背後から奇襲されるので狙撃させないこと。



SCENE2 コンソールを操作して脱出口を開け！

エレベータホールの待ち伏せをやり過ごしたあとは、拘留エリアのロック・ダウンを修復する。専用コンソールは、"1、4、8"と表示された柱の脇にあるので操作を忘れないように。捜索中は狙撃ポイントを確保して、敵部隊をせん滅していけば問題ない。ただし、ふたつ目のコンソール先のターレットには要注意！

すべてのコンソールを操作すれば、ミサイルターレット近くに脱出口を開くための破壊ポイントが出現する。



⬅ターレットは狙撃かデトネーターで操縦者を倒す。高台に上がる脇道にバクタ・ディスペンサーと弾薬があるのを忘れずに。



➡すべてのコンソールを操作すれば、毒ガスが噴出されて敵部隊は全滅！　あとは壁を爆破して、脱出すればオーケーだ。

SCENE3 ロケット砲台を確保してシップを撃破！

ハンガーAに向かう通路は、砲塔と操作コンソールが2ヵ所に設置されている。ひとつ目はとくに問題ないが、ふたつ目をトランドーシャンに操作されると厄介。地雷の手前からデトネーターで一掃していこう。

ハンガーAに到着したあとは、2階のターレットを確保。つぎに通路で1階へ向かい、残りのメンバーに狙撃指示を出してターレットを奪おう。



⬆ひとつ目の砲塔地帯を抜けたあとはダッシュで進み、デトネーターで一掃。

⬇両方のロケットターレットを奪うとドロップシップを破壊してくれる。



AREA3：ミッションチャート

SCENE1：クローンの攻撃

1. 敵部隊からブリッジを守れ
2. エレベーターまで後退せよ

SCENE2：ロック・ダウン

1. 配置を確保せよ
2. ロック・ダウンシステムを修復せよ
3. トルーパー転送信号を探索せよ
4. 拘留センターから脱出せよ

SCENE3：怒れる共和国

1. エアロックから脱出せよ
2. ハンガーAに進行せよ
3. 敵部隊をせん滅せよ
4. ドロップシップを撃破せよ

AREA4へ移動

■ハンガーA　配置MAP■

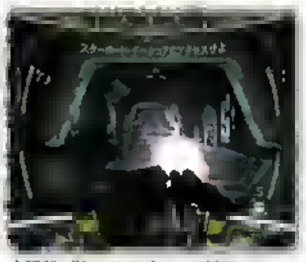


入手可能な追加装備リスト

ACP　アレイ・ガン

弾数	[illegible]	弾装	[illegible]

近距離での高い殺傷能力を持ったショットガン。ドロイド以外に対して有効だがリロードが長い。



⬆距離が遠いほどダメージ低下。リロードはXボタンでこまめにしておくこと。

ACP　ガン

弾数	40	弾装	6

連射性能に優れたマシンガンタイプの追加武装だが、実弾兵器なのでドロイドに対して効きづらい。



⬆全体的に心許ない性能なので、ブラスターライフルの代用品として使っていく。

LJ50　コンカッションライフル

弾数	[illegible]	弾装	2

着弾した周囲に衝撃波を放っていくイオンパルス・ライフル。弾数は少ないが使い勝手は悪くない。

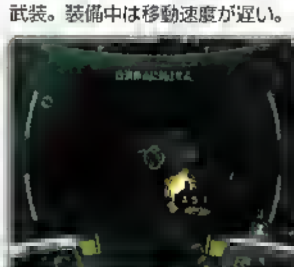


⬆ハンガーに向かう通路で入手。広範囲を攻撃可能でうまく使えば強力な武器だ。

トランドーシャンヘビーリピーター

弾数	200	弾装	2

ヘビーアサルト・マーシナリーが装備している凶悪な破壊力の追加武装。装備中は移動速度が遅い。



⬆スーパー・バトル・ドロイドも瞬時に破壊可能だが、リロードが極端に長い。

AREA4：SAVING THE SHIP 艦を守れ！

業を煮やした分離主義軍が、アサルトシップ奪取に向けたドロイドの戦闘部隊を展開。侵入経路のハンガーで敵部隊の侵攻を食い止め、アサルトシップを明け渡すな！

SCENE1 事前の準備が重要！

まずはアドバイザーが開いたメンテナンストンネルを通って、ハンガーBまですばやく移動する。ハンガーBに到着したあとは、ドロイド・ディスペンサー到着まえに1のポイントに爆薬を仕掛け、左隅ターレットを確保。ハンガー上部の狙撃&投擲ポイントにもメンバーを配置して、残ったメンバーにD1→D2と着艦した順に爆破を指示。最後に着艦したD3は、ターレットが対応するので無理に爆破しなくてもいい。



←入り口左の障害物を爆破。陰に隠れたターレットを確保し、ディスペンサーを迎え撃て！



→D2はスーパー・バトル・ドロイド・ディスペンサーなので、ECを使って撃破だ。

SCENE2 スピーダーで破壊!?

ハンガーCでは、2階の投てきポイントにひとり配置しておく。1階に到着するとD1が設置された状態なので、正面の狙撃ポイントにもメンバーを配置。自分は右壁沿いに移動して1のコンソールを操作すれば、スピーダーバイクでD1を破壊可能。あとは残ったメンバーを右下ターレットに配置して、自分でD2に爆薬を仕掛けて爆破。最後のディスペンサーは2階にあるので、メンバーを引き上げて破壊していく。



←2階の投てきポイントにメンバーを配置しておけば、D2攻略中にECで援護してもらえるぞ！



→コンソール操作まえにドロイドを一掃。安全を確保してからスピーダーを発射していく。

SCENE3 ウォーカーを起動せよ！

ハンガーDに向かう通路では、スーパー・バトルドロイド×3体→ドロイデカ×3体との戦闘。ECデトネーターを節約するために、前者は対装甲アタッチメント、後者は近接攻撃で倒したい。ハンガーDはドロイド部隊が展開した状態なので、左壁沿いの狙撃ポイントを確保しながら後部に移動。左隅のターレットと1の脇の投てきポイントを確保して、1を操作→2に乗り込んで一気にドロイドを粉砕だ！



←ドロイドは無視！ 1の操作中はダメージを受けたら操作を中断して回復すること。

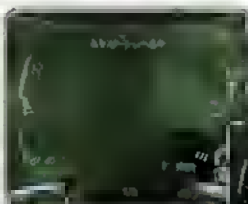


→操作に成功すれば、2のウォーカーが起動。あとはドロイドを蹂躙するだけだ。

SCENE4 全力でブリッジを死守!!

砲撃ステーション前の通路では、メンバーに狙撃ポイントを確保させて、自分は左右に配置された砲塔を狙撃アタッチメントで破壊。スーパー・バトル・ドロイドをECデトネーターで足止めしていく。

ステーションに到着したあとは、スロープを駆け上がって狙撃ポイントにメンバーをふたり配置。残りのメンバーにコンソール操作を指示して、自分はコンソール操作＋狙撃メンバーの支援に徹していこう。



←弾薬が切れたら通路左手前の弾薬庫で補充。メンバーが前に出すぎると砲塔の餌食になる。



→コンソール操作と同時にドロイドが侵攻開始。狙撃のフォローをして耐えろ！

AREA4：ミッションチャート

SCENE1：艦を守れ！
1. トンネルから脱出せよ
2. ハンガーBに進行せよ
3. ハンガーの防御準備をしろ
4. ハンガーを防御せよ
5. レギュレーターを破壊せよ
6. ハンガーCに進攻せよ

SCENE2：死守せよ
1. レギュレーターを破壊せよ
2. ハンガーDに進攻せよ

SCENE3：圧倒
1. ハンガー後部のカバーを捜せ
2. リフト・ターミナルに侵入せよ
3. レギュレーターを破壊せよ
4. リフトからハンガーで脱出せよ

SCENE4：機械仕掛けの神様
1. トンネルから脱出せよ
2. 砲撃コントロールに進攻せよ
3. エリアを確保せよ
4. 3つの端末に侵入せよ
5. コントロールを死守せよ

アサルトシップクリアー

■ハンガーB 配置MAP■



■ハンガーC 配置MAP■



■ハンガーD 配置MAP■



MAPの見かた ○：スタート ✚：バクタ回復 ○：ターレット D：ディスペンサー T：ターゲット ●：イベント

隠しキャラ出現方法と対戦基礎講座の2本立て

隠しキャラのコンプリートには避けて通れないチャレンジモード攻略と、対戦の基本的な指針を解説。CPU戦、対戦ともに『KOF2002』のすべてを遊びつくせ!

THE KING OF FIGHTERS CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE 2002

SPEC action
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 / 対戦格闘
SNKプレイモア / SNKプレイモア
発売中 (3月24日) / 5040円[税込]
—— / 1〜2人
OP 1〜2人 VC SR / 12歳以上
2ブロック

CPU戦攻略 チャレンジモードを制覇して5人のファイターを参戦させろ

「KOF」歴代の人気キャラが数多く参戦している本作。Xbox版ではさらに、シリーズでおなじみの5人が隠しキャラとして登場。出現させるにはチャレンジモードの攻略が必須。ここでは、3タイプあるチャレンジモードのポイントを解説しよう。


←再登場の要望が高かった5キャラクター」が参戦!

隠しキャラ一覧		
キャラ名	出現条件	選択方法
キング	シングルアタックで40人抜きを達成する	キャラセレクト画面に登場
真吾	チームアタックで14チーム抜きを達成する	キャラセレクト画面に登場
ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ	タイムアタックのレベル20までをクリアーする	庵にカーソルをあわせ右トリガを引きつつ決定
ゲーニッツ	タイムアタックのレベル30までをクリアーする	オメガルガールにカーソルをあわせ右トリガを引きつつ決定
ギース	タイムアタックのレヘル40までをクリアーする	ビリーにカーソルをあわせ右トリガを引きつつ決定

シングル&チームアタックのポイント

つぎつぎと登場するCPUキャラを倒し続けるモード。隠しキャラは40人目or14チーム目として登場するオメガルガールを倒すことで登場する。オメガルガールにたどり着くまではけっこうな長丁場。イロイロな技を駆使するよりも、CPUが食らいやすい技を吟味して、シンプルに闘おう。

●シングル戦の場合

連続技の威力が高く、一発のあるキャラを選択したい。接近する際に迎撃されにくい、低く鋭い中ジャンプを持つキャラだとさらに望ましい。また、空中から相手をつかむコマンド投げを持つキャラ(乾いた大地の社、クリス)もオススメ。一度つかめば通常技キャンセル→つかみ→通常技……と高い確率でループさせることができるぞ。


←つかんだあとは強攻撃をつなぎ、再度投げを狙おう。

●チーム戦の場合

シングル戦ともっとも違うのは体力回復がない点。強引な接近は控えめにして、シングル戦以上に固い立ち回りを心がけよう。体力回復はないが、自チーム全員が倒されるまえに1チーム倒せば、倒された自キャラが復活(復活のたび3/4→1/2→1/4と減少。4回目以降は1/4で固定)。得意なキャラは使う機会を増やすため、先鋒に配置しよう。


←得意なキャラは多く使えるように、先鋒に指名する。

●オメガルガール撃退法

隠しキャラ獲得最大の障壁が、各種CPU戦で最後に登場するオメガルガール。ほかの相手とは違い、対戦風に闘っていては勝ち目は薄い。不用意に飛び込んだりすると、ジェノサイドカッターで3割前後の体力をもっていかれてしまうぞ。こちらからが接近せず、オメガルガールの接近を待つのが基本。スキの大きい必殺技をガードしたあとの反撃でダメージを奪うのだ。ギガンテックプレッシャーとジェノサイドカッターはガード後に連続技が確定。ビース・ディストラクション後は高い確率でジェノサイドカッターを出してくるので、一瞬待ってから反撃だ。オメガルガールが小技を出してきたら要注意。投げを狙ってくるので、一瞬後退し、歩いてくるのを確認したら垂直ジャンプからの連続技を決めよう。


←この技の直後に手を出すのは危険。前転でつぎの技をスカし、反撃だ。


←起き上がりはガードが緩い。体力があれば飛びこむのも悪くない。

タイムアタックのポイント

タイムアタックは攻撃力の高さもさることながら、技の"演出時間"を考えたキャラ選びが重要。極限流キャラの龍虎乱舞や投げ系の超必殺技など、相手の体力がゼロでも技が終わるまでKO判定にならないものはタイムアタックに不向き。ヒット数が少なく威力の高い技を持つキャラで闘うのが無難だ。


←技によっては10秒以上のタイムロスとなる場合も。よって乱舞系は×。

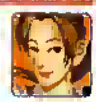

←ガードされても安心な、単発でスキの少ない超必殺技が理想的。

タイムアタック向きの超必殺技を持つキャラ


京
大蛇薙溜みのコンボが強力。超必殺技を使わずとも連続技が減るうえに豊富なのもポイント。


テリー
パワーゲイザーは威力、スキ、演出時間ともに理想的な技。強Pからのヒット確認も容易。


アンディ
多段超必殺技でも、技の途中でもKO可能な技ならオーケー。超烈破弾は削りにも使える。


舞
超必殺忍蜂はガードされるとスキは大きいので、しゃがみ強Pからの連続技にして使おう。


社
ファイナルインパクトは反撃技として使える点が大きい。対空必殺技のガード後などが狙い目。


クーラ
距離が離れてもヒットする安定性が魅力。ゲージ不使用の連続技も意外と(?)威力がある。

CHECK!! どうしても勝てないときは……

何度やってもムリ! と感じたらオメガルガールを投入してみよう。カイザーウェーブのコマンドさえ入力できればクリアーは確定したも同然。開幕からほかの技は出さず、ひたすらカイザーウェーブを連発だ!


➡2段階溜めるとカイザーウェーブ↓カイザーウェーブが連続技に。


←通常技が大ぶりのため、ふつうに闘うと意外と苦戦する場合も。

対戦攻略 シリーズのセオリーをおさえて考える『KOF』を目指せ!

『KOF』の対戦における基本的な狙い、立ち回りかたをみていこう。各キャラ共通で覚えておきたいのは、
①使用キャラの連続技
②スキが少なめで打点が高い地上技
③判定の強いジャンプ攻撃
の3点。CPU戦やプラクティスモードで調べよう。連続技は強攻撃→特殊技→必殺技か、しゃがみ弱K→しゃがみ弱Pから必殺技につなぐのが基本(もちろん例外もアリ)。

またチーム戦は3人個々で闘うのではなく、"3人で1チーム"のゲームと考えて闘うのも重要。先鋒でゲージを溜めて大将に放出させる、相手の先鋒で使ってくるキャラに相性のいいキャラを最初に持ってくる……など、試合の流れを意識しよう。



➡目先のダメージだけでなく、さきの展開も考えよう。

⬅ゲージのあるなしで性能自体が変わるキャラも!

STEP 1 地上戦に打ち勝つ

地上での牽制で相手をリードできれば、飛びこみや前転など、なにかしらリスクのある動きを誘うことができる。その行動を読み、ダメージを与えられればさらに有利となり、こちらから接近してのラッシュなど能動的な行動が取りやすくなる。試合のペースを握りつつ、キツ〜イ一発を狙っていこう。



➡リーチの長い技や飛び道具を持つキャラはペースを握りやすい。



⬅相手の飛びこみは、打点の高い技で飛んだ直後に落とすのが理想的。

SAMPLE 地上戦向きのキャラ



ビリー(供給役)
しゃがみ弱P、➡弱P、垂直ジャンプ弱Kなど、リーチが長く、スキも少ない技での固めが強力。近づかれても弱P→➡弱Pなどで間合いを離せば、得意な距離の闘いに。自然に手数が多くなるのでゲージも溜めやすい。



アテナ(供給役)
しゃがみ強Pでの牽制が優秀。この技はキャンセルもかかるのでサイコボールにつなげよう。ガードキャンセル前転を使われない限り反撃されない。相手が固まったら昇り弱P→フェニックスアローでガードを崩していこう。



山崎(放出系)
蛇使い、立ち&しゃがみ強Kなどを振り回しての遠距離戦が得意。蛇使いは技を出さずにキャンセルでの様子見も混ぜていこう。近づいてもしゃがみ弱Kからの連続技や➡弱Pなどで十分闘える。ギロチンを対空に使えば安定感が増す。

STEP 2 空中戦を制する

ゲーム自体のテンポが速く、ジャンプの種類が多い『KOF』シリーズ。そのため必然的にジャンプする機会が多く、空中戦が重要となってくる。状況に応じて4種類のジャンプを使い分け、空中戦でイニシアチブを握るのだ。



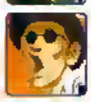
⬅迎撃されるリスクはあるものの、一瞬で接近できるジャンプは多用すべき行動だ。

●小ジャンプ　こちらが有利な状態でラッシュをかける際に使う。しかし相手のジャンプで上を取られるともろい一面も。
●ノーマルジャンプ　空中判定になるのが早いため、相手のラッシュから逃げる際に有効。
●中、大ジャンプ　どちらも一瞬で間合いをつめられるのが魅力的。相手が空中で迎撃してくるようなら大ジャンプ、地上で迎え討つようなら中ジャンプを多めに使い、読まれないように接近していこう。

SAMPLE 空中戦向きのキャラ



紅丸(供給役)
ノーマル&大ジャンプは高い軌道、中ジャンプは低く鋭い軌道と理想的なジャンプを併せ持つ。レバーを下に入れつつ強攻撃で飛びこめば、空中投げになることもありお得。地上戦も立ち強K、しゃがみ強P&立ち強Pで無難にこなせる。



チョイ(放出系)
慣れないうちは自分でも制御できないほどす速いジャンプを持つ。そこからのめくりジャンプ強P→しゃがみ弱K×2→立ち弱P→必殺技(鳳凰脚)などを狙っていく。リーチの短さを補うため、つねにまとわりつくように動こう。



レオナ(放出系)
しゃがみ強Pやしゃがみ強Kで相手の意識を下段に向けさせ、本命の昇りジャンプ強Kからの超必殺技を狙っていく。ジャンプ防止や対空に使える技に乏しいため、相手を迎撃する際もジャンプ攻撃を使ったほうが安全だ。

STEP 3 ガードを崩し"本命"を決める

単発のジャンプ攻撃や牽制技だけでは、相手を倒す攻撃としては威力に欠ける。勝つためには勝負どころを見極め、ガードを崩して一気に体力を奪う必要がある。接近後は以下の3つの攻撃で、相手に選択を迫っていこう

●ジャンプ攻撃(中段)
ジャンプ攻撃は多用されるため、ガードされやすい。しかし、ジャンプ→投げorすかし下段、ジャンプ攻撃→小ジャンプ攻撃などをおりまぜれば、ガードを崩す手段として十分に機能する。ガードされても攻めを継続できるので、積極的に狙っていこう。



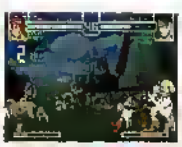
⬅ジャンプふっとばし攻撃は中段でないが、固め技としては優秀。



➡発生が早いコマンド投げは、反撃、連続技にも組み込むことが可能。

●投げ
コマンド投げを持つキャラは、連続技とならんでダメージを奪う有効な手段となる。空ジャンプや相手のガード硬直が切れた瞬間を狙っていこう。ジャンプで逃げる相手には、投げを狙う場面で打点が高めの攻撃をしかけ、飛んだ瞬間を落としていこう。

●(スカシ)下段
ジャンプ攻撃と対になるのが、下段攻撃。とくにジャンプ攻撃を多用したあとに空ジャンプから出す"スカシ下段"が有効。そこから連続技やダウンを奪えるしゃがみ強Kを決めていこう。一度スカシ下段を決めておくと、ジャンプ攻撃も決まりやすくなる。



⬅事前にジャンプ攻撃を出しておき、暴れを抑制しておこう。

SAMPLE 各タイプの狙いの一例



リョウ(打撃)
鋭い軌道のジャンプから、ジャンプ攻撃or下段からの連続技を狙っていく。ゲージがあるなら➡弱Pからもクイック発動で連続技が狙える。牽制も立ち弱Kなどでこなせるが、持ち味の爆発力を活かすなら大将が適任。



乾いた大地の社(投げ)
空中からつかみにかかる'くじくだいち'、移動投げの'おどるだいち'など、多彩な種類のコマンド投げを持つ。とくに'くじくだいち'は、慣れていない相手にはよく決まる。ガードを崩す手段にはこと欠かないキャラだ。

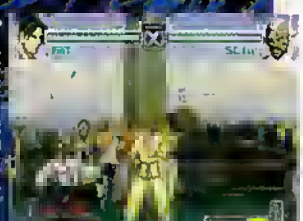


庵(万能)
カンタンにめくり攻撃が狙えるジャンプ攻撃、百合折りを持ち、しゃがみ強Pからも連続技が狙え、コマンド投げも装備。どこからでも超必殺技がらみの連続技が狙える万能キャラ。相手の対応を見て使用する技の比率を変えていこう。

CHECK!! どこでもキャンセルの使いどころは?

本作独自のシステムである"どこでもキャンセル"も、ガードを崩す手段として有効。通常ならただの中段攻撃でしかない京の➡弱Kも、クイック発動を絡めれば連続技を狙うチャンスに変わる。また割り込みにくい連繋としても機能するので、ガードクラッシュも狙えるぞ。

➡中段攻撃を発動でキャンセルして連続技へ。難度は高い。



メタルスラッグ4 METAL SLUG 4

メタルスラッグ4 | アクション
SNKプレイモア | SNKプレイモア
発売中（2月24日） | 5040円[税込]
── | 1〜2人
SR | 15歳以上 推奨
3ブロック | ──

ノーミスの美学を貫け
STAGE4〜FINAL STAGEまでを完全攻略

今回はラストボスまでを一気に攻略する。ノーミスにこだわってプレイすれば、ち密に構成された敵との駆け引きを楽しむことができるはずだ。

STAGE 4 ゾンビが強敵! 少しずつ進め

エリア1の夜の路上

少しずつ進み、ザコが重ならないようにヘリ2台だけ出現させて倒そう。正面から来る戦車は、場所を覚えておき連射して一気に破壊すること。



←後ろから戦車→ヘリ2台→前から戦車→ヘリ2台の順で出現。

エリア2のゾンビの街

分岐ルートは、階段を上ってゾンビの街ルートに進んだほうが楽。難所は、背後からジープが出現するポイントだ。まずジープをさきに倒そう。



←前のゾンビは無視して、さきに後ろのジープを連射で破壊する。

エリア3のゾンビの館

最初の挟み撃ちは、右の兵士からさきに倒す。Ⓗを取り、2階のゾンビも逃さず始末しよう。出口の真上の壁には、薬を出す隠し捕虜がいる。



←2階のゾンビを倒さないと進めない。ジャンプ撃ちを駆使しよう。

STAGE4 BOSS 巨大機械人形

ボスの攻撃は3段階。第1、第2形態は、上部の砲台から攻撃してくる。このときは上撃ちで砲台を狙い、第3形態になったら正面の顔に攻撃しよう。第1形態では砲台が落ちてくるが、地面にめり込んだときにはダメージを与えられない。砲台が上部にあるときだけ、上撃ちで攻撃してダメージを与える必要がある。

第1形態

砲台の押し潰しがかわしにくい。左右の座標をずらし、砲台が攻撃した直後だけ上撃ちで攻撃する。



↑正面の顔に撃ち込んでも意味はない。

第2形態

上部の砲台が光弾を撃ってくる。弾の速度は速いが、タイミングをみて少しずつ弾を撃ち込んでいく。



↑顔から飛びだしてくる兵士も処理しよう。

第3形態

風船爆弾が近くに来たら巨大ミサイルの上にジャンプで飛び乗り、右へと移動して爆弾をかわす。



↑ボスの攻撃は同じパターンのくり返し。

STAGE 5 挟み撃ちはボムで打開

エリア1の船底

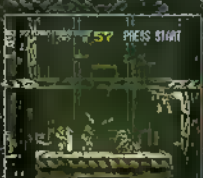
盾戦車にはさまれる場面が最大の難所。地形に上り、Ⓗを取ったらその場で数発しゃがみ撃ち。すぐに右の盾戦車の背後に降りて破壊しよう。



←海賊や兵士の手榴弾に注意しながら、上と左右に撃ちわける。

エリア2のエレベーター

ハッチを開けて中に入り、エレベーター ルートに分岐しよう。戦車の挟み撃ちは、手榴弾（ボム）を使って右側の戦車を一気に破壊。そのあとⒽを取って右上の盾戦車、左の回転弾戦車を壊して確実にⒼを手に入れよう。



↑海賊の挟み撃ちは、どちらかに数発手榴弾を投げてから左右に撃てば安全。



↑戦車の挟み撃ちは、右側の戦車を手榴弾4〜5発で一気に破壊。Ⓗを入手する。



↑降下中の戦車下に潜り込み、上撃ちで破壊。左の回転弾戦車からはⒼを入手。

エリア3の甲板

ジャンプで渡る狭い地形に、2台のヘリが出現するのが難しい。上撃ちで撃ち込み、タイミングよく横座標をずらそう。紙一重でヘリの弾をかわしながら、上へとガンガン撃ち込む。



←狭い地形の横幅を使い、少しずつずらしてかわす。

STAGE5 BOSS 潜水艦

潜水艦の攻撃は、浮上時と潜水時のふたつに分かれる。浮上時は、右下の砲台から誘導弾を撃ち、ハッチから兵士が飛び出てくる。ハッチ付近で兵士を倒しつつ、誘導弾を壊すのが安全。マシンガンを持っていれば、砲台の裏に回って撃てば大ダメージを与えられる。誘導弾と兵士の攻撃は、マシンガンを上下に振り回して撃って回避しよう。潜水時は、急いで左か右上に退避。巨大ミサイルのあいだに逃げ込んで、右から飛んでくる小ミサイルを撃って破壊する。



浮上時

←砲台の裏に回ったときは、上から兵士が落としてくる手榴弾にも注意すること。



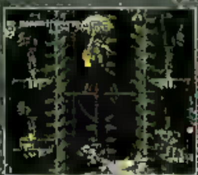
潜水時

←横からのミサイルを壊したら、ジャンプ下撃ちでボス本体にダメージを与えよう。

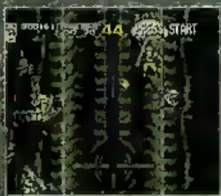
FINAL STAGE いよいよ敵の研究所に侵入

エリア1 縦穴を降下

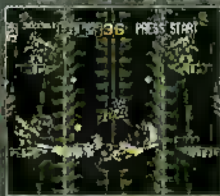
パラシュート兵士の出現する場所を覚えて倒そう。この兵士は1回弾を撃てば一定時間撃ってこない。最初の弾をかわし、すぐに撃って倒す。途中で出てくる回を取ったら、ほかのアイテムをできるだけ取らずに進むこと。



↑4カ所から5人の兵士が出現。速攻で5人倒し、パラシュート兵士の弾をかわす。



↑少しずつ降下し、パラシュート兵士が出現したら弾を撃たせてから近づいて攻撃する。



↑左右から8人の兵士が出現。上のふたり→下のふたり×2→上のふたりの順で倒す。

エリア2 防衛装置&盾兵士



盾兵士の挟み撃ちは、しゃがみ連射で倒す。移動砲台は、一瞬だけ立ち上がって弾を当てるといい。弾を撃つカメラは遠くから狙って壊そう。

➡コンテナを壊さず、上に乗って撃つと楽にカメラが破壊できる。

エリア3 階段状の地形



まず左端に位置し、垂直ジャンプ撃ちして正面と2段目の敵を撃破。そのあと目を入手し、上撃ちなどで3段目の敵と盾戦車2台を破壊しよう。

⬅目を取ったあと右に動くと、盾兵士と盾戦車が出現するので注意。

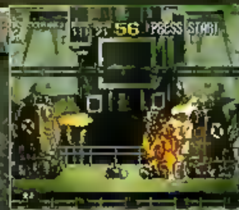
エリア4 下り坂&盾兵士



下り坂にいる盾兵士ふたりは、ジャンプで飛び越えて背後から攻撃しよう。3人目の盾兵士と、そのあとの移動砲台は手榴弾を使うのが無難だ。

➡3人目の盾兵士と移動砲台には、ボムを投げて対処するのがいい。

エリア5 回転弾戦車×2



左右から転がる弾を撃つ戦車が2台出現。回転弾をジャンプでかわすと、兵士のジャンプ斬りにやられやすい。右手の回転弾戦車が出現した瞬間にボムを連射し、一気に破壊しよう。

↑1台の回転弾戦車を破壊しても最後まで油断するな。

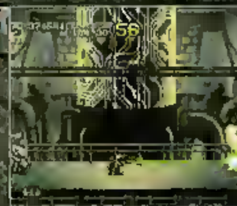
エリア6 ミサイル戦車&青兵士



クランクを回してアイテムを入手すると、その先にミサイル戦車が見える。遠くから攻撃して破壊しよう。ロープで降下してくる青兵士は、さきに攻撃していけばそれほど怖くない。

➡このエリアは難度が低いので、確実に進むこと。

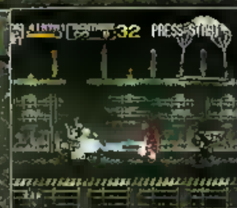
エリア7 戦車+メカモーテン



2台の戦車に挟み撃ちされる場所ではレーザーを入手し、しゃがみ撃ちで打開する。メカモーテンはダメージを与えると、首が落ちて胴体がふっとぶ。残った首も撃って破壊しよう。

➡攻撃は激しく見えるが、レーザーで撃てば怖くない。

エリア8 メタルスラッグを入手



クランクを回しメタルスラッグを入手。盾戦車を破壊すると左から回転弾戦車が出現し、さらにこれを壊すと右から戦車が出現。戦車は出現した瞬間に迫撃砲を撃ち込んで倒す。

➡後半のメカモーテンまで、メタルスラッグで進もう。

VS アレン・オニール



画面左上で、マシンガンをジャンプでかわしつつ粘ろう。アレンが右に行ったらボムを右に投げ、少しずつダメージを与える。ボムがない場合は、下に降りてアレンの真下に潜り込み、上撃ちで強引にダメージを与える。

↑アレンは真下に手榴弾を投げないのだ。

FINAL STAGE BOSS マザーコンピューター

ラストボスは3つの形態を持っている。第1形態はリングレーザーがポイント。第2形態は浮遊砲台を壊して弾を減らしたい。第3形態は、移動砲台の見極めと、反射レーザーのかわしかたをしっかりとマスターしよう。

第1形態

まず高速ミサイルを2発ずつ撃ってくる。これはボスに近寄れば当たらない。つぎは落ちてくる光の弾を撃つので、頭上に注意しながら撃ち込もう。問題はリングレーザー。しゃがみ歩きでくぐるのがポイントだ。

リングレーザーのかわしかた







↑まず降下するリングの中に入り、垂直ジャンプ2回でリングをかわす。そのあとしゃがみ歩きで戻ってくるリングの下をくぐって左に進み、つぎのリングを右にジャンプで飛び越える。

第2形態



バルカンと浮遊砲台、回転ノコギリで攻撃してくる。浮遊砲台が発射されたら、できるかぎり早く破壊しよう。アイテムを出すこともあるぞ。

⬅浮遊砲台の弾と回転ノコギリが、同時に襲ってくるとかわしづらい。

第3形態

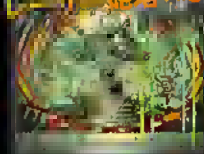
反射レーザー、レーザー砲塔×6、移動レーザー砲台、ロボットの4種類の攻撃をしてくる。移動レーザー砲台は、しゃがむかジャンプするかの2択。どちらのレーザーかその場で見極めて、粘り強くかわさねばならない。

反射レーザー



↑左寄りで待ち、頭上をレーザーが通過したらジャンプして中央に進んでかわす。

レーザー砲塔×6



↑レーザーの広い隙間に入ろう。拡散する波動はジャンプすればかわせる。

移動レーザー砲台



↑しゃがんで避けるか、ジャンプでかわす。2種類のレーザーの見極めが重要だ。

驚愕の最終ボス戦にたどり着けるか!?



MECHASSAULT 2 LONE WOLF

3ヵ月連続で行ってきた「メックアサルト2」のストーリーモード攻略も今回で最後。やや駆け足でまいります！

	メックアサルト2：ローンウルフ		バトルメカアクション
	マイクロソフト		Day 1 Studios
	発売中（1月20日）		7140円［税込］
	5.1ch		最大2人 最大12人
	CP 最大2人		15歳以上
	417ブロック		——

ワード・オブ・ブレイクの息の根を止めよ!!

さまざまな惑星を渡り歩き、襲いかかる敵を蹴散らしていく物語展開がSF野郎の魂を熱くする、『メックアサルト2』のストーリーモード。今回も各ステージの攻略ポイントをじっくり紹介……しようと思ったら、諸事情により残り12ステージぶんを一気にやることに(泣)。というわけで、各ステージ攻略の要点のみをダイジェスト解説。"無闇に突っ込まず慎重に前進"を基本姿勢にして、エンディングを目指そう。

これまで(～ステージ10)のあらすじ

ウルフ竜騎兵団を襲った謎の敵の正体は、かつて壊滅させたはずのワード・オブ・ブレイクだった。未知の装置"データコア"の争奪戦を巡り、戦闘はさらに激化していく……。



➡味方と思われた人物の不審な行動も明るみに……。

惑星ノースウインド編

厳しい自然環境下の惑星にて思わぬ劣勢を強いられることに

思わぬ寄り道があったものの、ようやく本来の目的地にたどり着いたウルフ竜騎兵団は、ワード・オブ・ブレイクの主要都市への潜入作戦を開始。一時は大成功と思われたが……？

収容所解放 STAGE 11

メックウォーリアを単身操作し、前方の通信施設に向かう。爆弾を入手後、通信タワーそばにセットし、スタート地点付近のメック(ウシエル)に乗り込んでから起爆。城塞都市入り口付近の戦闘では、内部に侵入するゲートを壊さないように注意。

都市内侵入後も、メックウォーリアを直接操作することに。この状態のまま全エネルギー施設を爆破していくのは非常に難しい。スタート地点から壁沿いを時計回りに進んでいくと、小高い丘の上にメックが放置されているので、早々に乗り込もう。接近時には巡回中のタンクに発見されないように。



⬅設置した爆弾の破壊は、十分に離れてから行うべし。



➡タンクは、正面方向を横切らなければやり過ごせる。

陰謀 STAGE 12

吹雪により視界が極端に悪い中での、激しいメック戦が展開。タンク一掃→メックを破壊……の順序で、敵部隊を始末していこう。警備が薄い基地を制圧したあとに、ジャンプジェット機能のあるメック(推奨はトール)に乗り換え、高くそびえる壁を乗り越えよう。越えた先での対ヘビーメック部隊戦では、PPCの威力を最大に活かした短期集中攻撃を心がけよう。



⬆雪中での戦闘は、レーダーによる位置確認がもっとも重要となるのだ。

険しい山 STAGE 13

スタート地点付近のマッドキャットに乗り込み、味方車両を護衛しつつ前進。水辺から先に進む際には、付近に放置されているウシエルに乗り換え、ジャンプジェットを駆使しつつ、浮き島伝いに進んでいこう。湖をUの字状に進んだ先の陸地には、本ステージ攻略に欠かせないVTOLが着陸している。一気に前に出過ぎないよう、少しずつ前進しながら前方からやってくる敵を撃退し、周囲の安全を確保してから乗り込もう。味方車両が待機している場所へは、最短直線距離で向かえる。



⬅VTOL地点前方からやってくる敵メックは、地形を利用せよ。



➡味方車両を運搬しつつ通信タワーを攻撃。増援部隊は気にしない。

SOS発信 STAGE 14

まずはスタート地点のタレット(砲台)に乗り込み、はるか前方の橋を誘導型砲弾を2発ほど撃ちこんで破壊。やがて下方の谷底から敵メックやタンクが襲ってくるので、可能なかぎりタレットでダメージを与えておくこと。敵部隊が丘の上の通信施設に到達したら、付近のVTOLに乗り換え、やや離れた上空から攻撃。敵の注意を施設からそらすよう誘導しよう。ここでは敵を全滅させる必要はない。一定時間持ちこたえればオーケーだ。



⬅誘導型砲弾は、加速と減速を使いこなすことで命中率が飛躍的に向上する。



➡VTOLの攻撃力は非力。深追いせず、敵の攻撃を避けることに専念しよう。

惑星ヘスペラスII編

捕らわれの仲間のため、あえてイバラの道を突き進め

ワード・オブ・ブレイクに身柄を拘束されたナタリア少佐を救出するべく、惑星ヘスペラスIIに向かうメックウォーリアたち。見え見えの罠にみずから飛び込むようなものだが選択の余地はない！

再攻撃 STAGE 15

ブラッドアスプによる強行突破ミッション。序盤から中盤にかけてはタンク、メック、戦闘機による一斉攻撃が続く。追尾機能のあるジャベリンミサイルを主体に、耐久力の低い敵から確実に潰すのが基本だが、体力が心もとないときは付近のメック破壊に専念。



←最終地点では増援部隊出現トンネルを優先。

アリーナに向かう STAGE 16

まずは、無痕跡システム搭載のタンクでじわじわと敵基地に侵入。途中に放置されているハックマンに乗り換え、さらに前進する。最終ポイントでは、増援部隊出現トンネルを3つ破壊するのが先決。遠方の高台などからガウスライフルで狙い撃ちしよう。



←ハックマンは脚が命。集中砲火を浴びないように。

捜索続行 STAGE 17

メックウォーリアの単独行動により、前方の敵前線基地に放置されているメックを奪取。まずは左側のボーマンに乗り込んで周辺の敵を一掃し（増援部隊が出現するトンネルを破壊しておくこと）、落ち着いたところでプロメテウスに乗り換えるのが得策。ゲートを越えて道なりに進んでいくと、ドロップシップの着地点がある丘に出る。ここで四方から押し寄せる敵部隊を撃退するわけだが、レーダーを頼りに早め早めの迎撃を心がけよう。



←放置メックまでの道のりでは、左右を往復するタンクに見つからないように。



➡プロメテウスが装備するガウスライフルが、着地点防衛戦の生命線となる。

ナタリア救出へ STAGE 18

アリーナの外周を、防衛部隊を倒しながら進んでいくステージ。最初に出くわすアサルトメックは、積極的に前進し、周囲に落ちているパワーアップ・回復アイテムの力を借りながら、速攻をかけるべし。ゲートを破壊してひとつ奥の外周に入ってからは、多勢に無勢の場面が多い。地形の凹凸を利用してのヒット＆アウェイが効果的。大量に配置されているアイテム類は発見次第すぐに取らず、先の展開でピンチになったときに取りに行くように。



⬆攻撃目標のドロップシップを破壊しても、油断はするな。むしろここからが修羅場だ。

Spiderとの対戦 STAGE 19

アリーナ内でつぎからつぎへと押し寄せてくる、敵部隊を倒していくステージ。基本的には、付近の敵を1体1体確実に倒して、回復アイテムを取りながら耐え忍ぶ展開になる。

新登場の敵キャラ・スパイダーは、素早い動きだけでなく、接近すると飛びついてニューロハックを仕掛けてくるのが厄介だ。ただ、ニューロハックはムリにかわすよりも確実に防いで離れたところを攻撃したほうが仕留めやすい。

終盤は、大量のスパイダーが一気に押し寄せる。1カ所に止まることなく、アリーナ内を動き回りながら押し寄せる敵を迎撃しよう。アリーナの内壁を背にすれば、背後からの攻撃を防げる。



←序盤はミドルメックが相手。1体ずつ倒そう。



➡敵のニューロハックは落ち着いて対処すれば怖くない。

惑星テラ編

ついにワード・オブ・ブレイクとの直接対決!!

ナタリア少佐の救出に成功した一行は、ワード・オブ・ブレイクの本拠地惑星に一気に攻撃を仕掛けることに。しかし都市の中枢部には、常軌を逸した外観・攻撃力のメックが控えていた……。

巧妙な罠 STAGE 20

ステージ開始時の機体はバトルアーマー。巡回しているノバキャットをニューロハックし、乗り換えることが必須条件といえる。敵はタンクと固定砲台のみだが、油断していると集中砲火を食らう。回復アイテムを確実に回収しつつ、1体1体確実に倒そう。



←ノバキャットはシールドでハック妨害をしてくる。

最終決戦 STAGE 21

前ステージ終了時にノバキャットに乗っていて、そのままプレイを続ければ、攻略がだいぶ楽になる。ステージセレクトで開始する際にはバトルアーマーで始まるので、敵メックを手っ取り早くハックして乗り換える必要がある。障害物を活用して有利に戦おう。

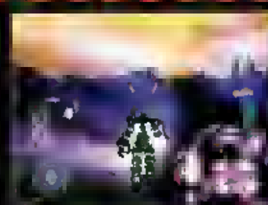


←破壊したメックが出すアイテムは貴重な補給物資。

チェックメイト STAGE 22

いよいよ最終ボス戦。対決はバトルアーマーでの戦闘となる。第一段階では、攻撃をかわしつつ、敵の頭部にパルスレーザーを撃ち込み続ける。敵本体に接近していると、振動ダメージを受けやすいので、外周を背にしないように後退しながら攻撃しよう。なお、ホーミング型の敵弾は、上空での回り込み移動で難なくやり過ごせる。

第二段階では、敵本体に接近→ニューロハック→モルタル砲というパターンをくり返す。第一段階ではなかった火炎放射、レーザー攻撃は敵正面に立つとモロに食らうので、接近する際には、それらをやり過ごしてから一気に張りつこう。



←敵本体を中心にして回りこむように移動。



➡ハック後は敵の方向を向いたままモルタル砲を2、3発発射。



海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

海外ゲームMANIAX

Vol.30

お花見・入学・入社祝いと、何かとイベントが多い新年度。パーティーを盛り上げる隠しアイテムとして、海外ゲームはいかがかな？

海外タイトル新着情報

今年の花粉量は、前年の数十倍というフィーバーぶり。そこで今回は、花粉症でお悩みの人（含む当コーナー担当）に向けて花粉対策特集！ 強化人間になってバリアーをはったり、武器をふり回して花粉をふり払えば、この苦しみともオサラバ！ できたらいいな……（今回は弱気）。

その他の新作タイトル（3月18日現在）
- ●Chicago Enforcer（発売：Kemco　開発：Touchdown）
- ●Robots（発売：Vivendi Universal Games　開発：Eurocom Ent.）
- ●Brothers in Arms: Road to Hill 30（発売：Ubisoft　開発：Gearbox Software）
- ●Fight Night Round 2（発売・開発：Electronic Arts）
- ●Worms 3D（発売：Sega　開発：Team 17）



プロジェクト：スノーブラインド

Project: Snowblind

発売：Eidos Interactive　開発：Crystal Dynamics　リージョンフリー　アジア版あり

強化人間となった兵士の行く先は!?

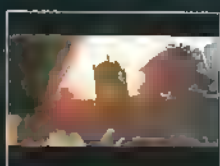
近未来・2065年の香港を舞台に、強化兵士が暴れ回るサイバーパンクFPS！　主人公であるネイサン・フロスト少尉は、作戦中の爆発で重傷を負う。しかし再生手術により強化人間としてカムバック、人間を超えた能力を活用して、さまざまなミッションに立ち向かっていくのだ！



↑主人公のフロスト少尉。ムービーはさながらSF映画のようなカットワーク。



↑巨大ロボットなど、敵はバラエティー豊か。



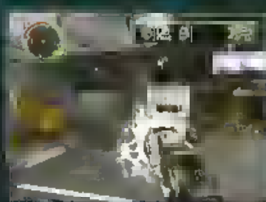
↑近未来の香港が舞台だけあって、アジア風のステージも多数登場するのだ。

未来兵器と特殊能力を用いて敵軍を撃破せよ！

武器はショットガンやスナイパーライフルといった定番から、近未来ならではの変わりモノまで多数登場。またゲームを進めると、周囲の時間の流れを遅くする"REFLEX BOOST"などの多彩な特殊能力も使用可能に！



↑激しい弾幕がはられる場所では、守備系の特殊能力で身を守るのが得策だ。



↑遠くのスイッチを操作できる特殊武器も！



↑特殊能力を発動するとゲージを消費する。エナジーはアイテムで回復可能。

Xbox Liveにも対応！

昨今のFPSよろしく、本作もXbox Liveに対応。最大16人での対戦が楽しめるのだ。"スカウト"や"スナイパー"など、能力の異なるクラスを選んで戦おう。



↑デスマッチやキャプチャーザフラッグなど、ルールは8タイプ用意されている。

アイアンフェニックス

Iron Phoenix

発売：Sammy Studios　開発：InterServ　3月22日発売予定

アジアンテイストな格闘アクション登場

かなり以前から発表されていた台湾発のアクションがついに登場！　プレイヤーキャラクターは全10種類。壁を駆け上がったり空中ダッシュなど、多彩なアクションを使いこなして、対戦相手を打ち破れ！



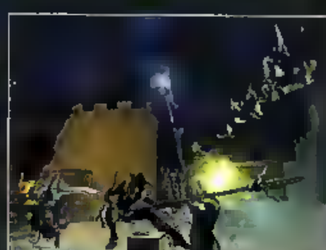
↑アジアで開発されただけあって、比較的キャラは日本でも馴染みやすい感じかも？



↑ド派手なエフェクトが特盛りの戦闘シーン。

豊富な武器を手に激闘に身を投じろ！

プレイヤーの能力は、どの武器を使用するかで大きく変わる。オーソドックスなソードやリーチの長い槍"Phoenix Tail"、格闘武器のような"Phoenix Talons"など全9種。プレイスタイルに合ったものを選ぼう！



↑使用する武器によって、攻撃方法のほか、リーチの長さなども変わってくる。



↑コンボやスペシャルアタックといった特殊攻撃を活用し、激戦を征するのだ！



↑Liveでは最大16人による乱闘が可能。

緊急企画

海外Xbox周辺機器2連発！ 操作システムにこだわってみる！

ひと味変わったおもしろさが味わえるのはソフトだけじゃない。海外の周辺機器にも、国産モノではちょっと考えられないアイテムが多いぞ。ここでは、日本のXboxでも使用可能な新作2点を紹介しよう。ちなみに、ひとつ目の"Body Pad"には『DEAD OR ALIVE Ultimate』のソフトが同梱されている。Live対戦で出会う海外の「DOA」戦士たちは、みんなこれをつけて戦っていると知れ！

Body Pad

ボディパッド
発売：bigben





⬆これが……箱庭の暗黒聖衣!? 胸部分のバックラーが受光部になっている。

体を動かして技をくり出す健康的なコントローラー!?

両手と左右の肘、膝の計6ヵ所にパッドスイッチを装着し、実際にキックやパンチをくり出して操作する（気分になれる）体感パッド。ただ、方向スティックやトリガなどの操作は、両手部分のパッドで対応。肘のパーツはボタンが離れたときに入力される仕組みのため、ニュートラル時は腕を内側に折り込んでかまえのポーズを取る必要がある。格闘ゲームでの使用が推奨だが、各パーツには自由に1ボタンずつ割り振れるので、人間のほうががんばればどんなゲームにも対応！

SmartJoy Frag for Xbox

スマートジョイフラグ フォー エックスボックス
発売：SmartJoy



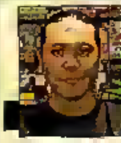
■入力端子（各ひとつずつ搭載） マウスポート（PS/2規格） キーボードポート（PS/2規格） Xboxメモリユニット用ポート



⬅マウスを使えば、照準合わせが迅速かつ正確に！

キーボードとマウスでPCのようにFPSバトル！

パソコン用PS/2規格のキーボードとマウスをXboxで利用するコンバーター。マウスで照準、キーボードの「W」「A」「S」「D」キーで移動という、一般的なPC用FPSと同じ操作形態で楽しめる。ボタンの割り当ては『Halo 2』をはじめとするBタイトルに標準対応しているほか、自分好みの配置に設定することも可能。ちなみに『Unreal Championship』で試したところ、ほぼPC版と変わらない操作感を確認。マウスホイールで武器を変更できるなど、実用性はかなり高い！



メッセサンオーカオス館・土屋店長の

これとかどうですか？

おかげさまで（前号で紹介した）『Playboy: The Mansion』が大人気！ 新作では『Brothers In Arms: Road to Hill 30』がよく出ています。また、今月は周辺機器の新製品が多いですね。左で紹介している"SmartJoy Frag"や、グリップから風が出て手が滑らない"AIR FLO"の新バージョンと、そのワイヤレスバージョンなどが入荷していますよ。（3/10取材）

――カオス館のご厚意により、周辺機器メーカーSmartJoyのキャップ、Tシャツ、マウスパッド、シールをまとめて1名にプレゼント！ 113ページのあて先「海外特典プリーズ」係まで、住所・氏名・年齢・オススメの海外ゲームを書いてご応募ください。応募締切は4月11日消印有効です。



⬆第二次大戦を舞台としたFPS『Brothers in Arms: Road to Hill 30』。

Xboxほか海外ゲームの聖地！
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

カオス館からナイスなみんなにプレゼント！

セットで



1名様

メーカープロファイル

クリスタルダイナミクス
Crystal Dynamics

1990年代に設立された、米サンフランシスコにあるゲームディベロッパー。1998年以降はEidos傘下の開発スタジオとしてゲームを制作している。3DOの時代から「Crash 'N Burn」や「Total Eclipse」といったソフトをリリース。以前はパブリッシャー業も行っており、「Star Control」（Toys For Bob開発）や「Samurai Shodown」（邦題『サムライスピリッツ』、開発は当時のSNK）などを販売していた。現在は『TOMBRAIDER』シリーズの最新作を開発中。日本のXbox用ソフトでは『マッドダッシュレーシング』などを開発。

海外ゲーム投稿団

●『Playboy: The Mansion』がっこれほど過激だとは思わなかった！ これってやっぱり、アメリカだと18禁なんですか？ ワーコレ化を希望！ （神奈川県 元気娘）

●パッキンでボインなナオンちゃんが大変なことに！ 日本向けのゲームも作ってほしいものです。（埼玉県 よっしー）

――やはりというか、先月号で紹介した"裸で組み体操"に大きな反響が。ちなみに北米では18禁ではなく、18歳以上"推奨"ですヨ。

ご注意！ 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが、公式にはその動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！ すべて自己責任でお願いいたします。

ライアンのアメリカとX



Ryan Payton

外国人として日本に住んでいると、ときどきよい特別扱いも、悪い特別扱いも受ける。いちばん嫌だった体験は、僕が日本語を話せないと思ったある日本人店員が、僕に向かって無言で指をクロスし、X印を作って見せたことだ。明らかに、この場合のXは悪い意味である。だから、日本に来てから日本でのXboxの売上が悪いことは何も不思議ではなかった。日本ではほとんどの場合、"X"の印は悪いイメージを持っている。しかし、アメリカでは"X"＝"X"であり、意味はぜんぜん違ってくる。"X"は新機軸や不思議、当たりといったイメージを持ち、英語には「X marks the spot」という、捜し物がやっと見つかったときに使う言葉もある（昔の海賊はX印で示してある地図を頼りに宝の在処を見つけた）。また、アメリカ人は"X"のつくブランドが好きである。（X-Menとか、X-Bandというスーパーファミコンのモデムもあった）。もうひとつの例は、PS2のコントローラーである。アメリカで開発されたソフトのほとんどは、Xボタンが OK（決定）の役割になっている。一方で、日本で開発されたソフト（たとえば『メタルギアソリッド』）は、○ボタンがOKで、Xボタンはキャンセル（戻る）という役割だ。これは本当に複雑です！ 結論として、マイクロソフトは日本人の"X"印に対するイメージを変えることもしなければならないのかもしれない。できれば、製品が売り切れたときに日本人の店員が指をクロスして"X"とするのをマイクロソフトが止めさせてくれたらいいな！

米シアトル出身、大阪在住のフリーライター。ついに『Fable』が発売された！ 日本人の多くのゲーマーが新しいRPGを体験してくれたら、僕はホンマにうれしい。

投稿募集！ 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム（思い出）・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！ 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

※4月号「海外特典」プレゼント当選者は、小野一範（神奈川県）、下岡裕太（埼玉県）、岡部浩之（岡山県）の3名です（敬称略）。多数のご応募ありがとうございました。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第13回

前回に引き続き、ベイカン先生に教えてほしいフレーズに一挙にお答えします！ 選りすぐりの質問から、厳選してお返事していくぞ。



講師紹介／Xbox事業本部・ゲームコンテンツグループ、アソシエイトアカウントマネージャー。日夜、ゲームの品質管理に目を光らせているのだ。

特別企画 ベイカン先生に気になるフレーズを聞いちゃおう！ Special Part 2

生徒：今回も、日ごろのご愛顧に感謝して、ベイカン先生に聞きたいフレーズを一挙にお答えしていきますよ。
ウィリアム：どんどん役立ててね。
生徒：そう言えば、僕の友人は、いま必死で英語を勉強中なんですよ。
ウィリアム：ほう。それはすばらしい。
生徒：Xbox Liveでもっとコミュニケーションが取れるようになりたいらしいのですが、直接のきっかけは、「Halo 2」で遊んでいて、何か叱責されたのに意味がわからなかったから……とか。
ウィリアム：HAHAHA。それも、きっかけのひとつかな。どんなきっかけでもいいから、ぜひコミュニケーションの幅を広げてほしいところだね。

Q.1 ものすごくイカしたプレイですね。

A Wow! That was simply an awesome game you just played there!
（発音）ワウッ! ザット ワズ シンプリー アン オーサム ゲイム ユー ジャスト プレイド ゼア!

生徒：「相手のプレイがあまりにもすばらしいので、素直に賞賛したくなるときがあります。そんなときはどうすれば？」という青森県タカさんの質問です。
ウィリアム：なるほど。たしかに賞賛に値するプレイというのはけっこう見かけるよね。そんなときは"awesome（すばらしい）"という表現を使うといいだろうな。単純に「Great!」でも問題はないけどね。相手も喜んでくれるだろうな。

Q.2 友だちと交替してもいいですか？

A Do you mind if I switch over to my friend here?
（発音）ドゥー ユー マインド イフ アイ スウィッチ オーバー トゥー マイ フレンド ヒア?

生徒：友だちを家に呼んで、Xbox Liveで遊ぶ……なんてケースも多いと思いますが、そんなときにありがちなのが、オンライン対戦中にプレイヤーが交替すること。「だまって交替すればわからないわけですが、気になるので伝えたい」という、神奈川県バーボさんからの質問です。
ウィリアム：そんなときは、これがいいかな。まずは、"switch over（交替）"という表現を覚えておくようにしよう！

Q.3 けんかはやめようよ。

A Hey, Chill out guys!
（発音）ヘイ、チル アウト ガ～イズ！

生徒：「Halo 2」などをプレイしていると、ひょんなことがきっかけで、英語圏のユーザーがやり合って、対応に困るというケースもけっこうありますよね。そんなときにはどうしたらいいのか、という埼玉県サラスさんからのリクエストです。
ウィリアム：本当はそういうのには関わらないほうがいいんだけど（笑）、どうしても避けられない場合は、例示したフレーズを使ってみよう。"Chill out"は「クールになって」くらいの意味なんだけど。
生徒：「冷静になろうよ」って感じですね。

Q.4 このゲームには、何か隠し要素がありますか？

A Are there any Easter eggs in this game?
（発音）アー ゼア エニー イースター エッグス イン ディス ゲイム？

生徒：おつぎは、茨城県魔化鮪さんから。ゲームの"隠し要素"を聞くときのフレーズを教えてくださいとのことです。
ウィリアム：そんなときは、例示した表現を使ってみよう。じつは、隠し要素は英語では、"Easter eggs"って言うんだよ。
生徒：それはおもしろいですね。
ウィリアム：本来は、キリスト教最大のお祭りである復活祭（イースター）のときに飾り物にする、色のついた卵を指しているんだけど、意味が転じて"隠し要素"にもなったんだ。コンピュータの"隠し機能"も意味するんだよね。たしかにとてもユニークな用法だね。

Q.5 電話がかかってきたので、しばらくミュートボタンを押してもいいですか？

A Sorry, I have to take a phone call. I'm gonna put it on mute.
（発音）ソーリー、アイ ハフ トゥー テイク ア フォン コール。アイム ゴナ プット イット オン ミュート。

生徒：Xbox Liveでプレイ中に電話がかかってくることも、たまにありますよね。プレイ中に電話に出るのは、あまりお薦めできませんが、どうしても必要な場合もある。そんなときに言っておきたいフレーズです。質問は埼玉県よっしーさんから。
ウィリアム：たしかに、必要な電話もあるからね。そんなときは、例示したフレーズを使用してみてはいかがかな。

Q.6 このゲームでもっとも使えるクルマを教えてください。

A What's the best car to use in this game?
（発音）ワッツ ザ ベスト カー トゥ ユーズ イン ディス ゲイム？

生徒：おつぎは、高知県らすか～るさんからのリクエストです。「Xboxは良質なクルマゲームの宝庫なので使えるクルマを聞くときの表現を」とのこと。非常にシンプルな表現ではありますが、使用頻度の高いフレーズではありますね。
ウィリアム：たしかに、フレーズ自体は簡単だけど、いろんなシチュエーションで応用可能だよ。たとえば、"car"を"character"に入れ替えたりとかね。

Q.7 いまアメリカで流行っているゲームは何ですか？

A What game's hot lately in U.S.?
（発音）ワット ゲイムス ハット レイトリー イン ユーエス？

生徒：最後は、福岡県たまむ一さん。「英語圏のゲーマーに流行りゲーを聞くときのフレーズは？」という質問です。
ウィリアム：例示したのは「最近のアメリカでもっともアツいゲームは何ですか？」くらいの意味なんだけど、"Hot spot"などという言葉があることからもわかるとおり、"Hot"という言葉は、けっこう使用頻度が高いんだよね。
生徒：覚えておくと便利ですね。

American Game words "Pre-Owned"

日本ではけっこう一般的な中古ゲームですが、アメリカでも"Pre-Owned"として、かなり需要がありますよ。アメリカの代表的なゲーム専門チェーン店のEBやGAMESTOPでは、新品のソフトと並列して販売されています。店舗によっては中古のほうが、陳列されている商品が多い場合もあるんですよ。買うまえにディスクや説明書の状態も確認できるので、割とふつうに、安心して購入されていますね（なかには、起動確認までしてくれる店舗も…）。金額的には、定価より10ドル（約1000円）くらい安く設定されていますが、毎年発売されるようなシリーズ物のスポーツゲームは、シーズンが終わるか、終わりに近づくと一気に値崩れするのが特徴になっています。ただ、中古ソフトが売られることによって利益を得るのは販売店であり、パブリッシャーやデベロッパーへは還元されないため、日本のメーカーと同じように、開発費を圧迫するという問題が持ち上がっているようではありますね。

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集
みなさまからのお便りがなによりの励み（!）というこのコーナーでは、引き続き教えてほしいフレーズや単語などを募集中です。知りたいアメリカのゲーム文化なども募集しております。採用者にはお好きなXboxソフトをプレゼント！ はがきに、①住所、②氏名（誌面掲載時のペンネームも）、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズなど、⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113のあて先「教えてベイカン先生」係まで。

ファントムダストファンクラブ

Phantom Dust LABORATORY 1戦目

『ファントムダスト』をしゃぶり尽くす研究所、いよいよオープン！

北米発売もついに開始され、ここに連載を勝ち取った『ファントムダスト』！　これからもよりディープにLive対戦を研究していく所存。応援よろしく！

Live対戦で勝てないとお嘆きのアナタ！当研究所はそんなプレイヤーを徹底救済！

きちんと戦略を考え、スキルの特徴を把握してアーセナルを組まなければ、勝率アップはおぼつかない『PD』。この研究所では、知っておきたい基本戦略からテックニックまで、各自のレベルアップを追求する！

戦闘序盤の心得を把握するべし！

Live対戦ではさまざまなことを頭に入れ、状況を把握し、行動に移すことが重要になる。何事も最初が肝心ということで、戦闘序盤の基本的な心得から研究していきたい。

■カウントダウン開始時

戦闘開始まえに確認したいのが、スキルの状況。これによってスキルをシャッフルすべきか否かを決めることになる。そこでチェックすべきは、アジエル粒子の数と、終盤の切り札となるスキルが手持ちにあるかどうかということ。とくに最優先すべきは、アジエル粒子の数。コンセプトにもよるが、手持ちに最低1個、場と合わせて最低2個は確保したい。つぎに考えたいのが、使用制限のある切り札攻撃スキルを手持ちから外すこと。これがあるだけで序盤に使えるボタンの数が1個減ってしまい、かなり動き難くなる。また、守備スキル、補助系スキルばかりなどのバランスが悪いときも、シャッフルしていいだろう。また、余裕があるならばシャッフルまえの相手の状況もチェックしたい。とくに消去スキル、環境スキルがあるかないかだけでも見ておくといい。

■スタート直後

とにかく早急にレベルを上げ、相手の位置、状態を確認する。とくに相手のレベル、手持ちスキルなどの状態は必ず確認しておくこと。レベルが低い、防御スキルがない場合は、攻撃のチャンス。思い切って序盤から攻め込もう。注意したいのは場にアジエル粒子があるにもかかわらず、レベルを上げない場合。このときは悪意ある天秤を狙っている可能性が高いので、アジエル粒子のキャプチャーを必要最低限に抑え、場や手持ちにアジエル粒子を残しておくといい。

■アジエル粒子がない場合

序盤にアジエル粒子がないのは最悪の状況。とにかくレベルを上げることが最優先なので、ためらうことなくスキルを上書きすること。あとはアジエル粒子が出てくるのを祈るしかない……。アーセナルを編集するときに、スキルの優先順位を決めておくと慌てることなく上書きができるぞ。相手の状況にもよるが、低コスト守備スキルはできるだけ残したほうが安全だ。また、相手の系統が確認できれば、今後の戦いの予測ができるぞ。

低コストスキルで序盤から戦闘を有利に

ゼロ～2コストで使用できる、いわゆる低コストスキル。とくに初心者はこれら低コストスキルを軽視しがちだが、なかには序盤から終盤まで活躍できる優秀なスキルが多くある。これを上手く使いこなすことが、実力アップの基本。ここでは、低コストスキルの重要性について研究してみたい。

■低コスト守備スキル

簡単に壊れてしまうものの、序盤速攻や連続攻撃対策に、低コスト守備スキルは必須。とくに優秀なのが、相手のボタン入力を無効にする氷の壁。嫌な連続攻撃を防げるのはもちろん、攻撃の起点にもなる。このほかに、フラッシュバリア、払いの手（コストゼロ）、水晶壁、障壁、パワーシェル（差分ダメージ無視）、イレーザー、水流の壁、硬化、天使の羽、ダークホール（攻撃消去）などが定番といえる。

■低コスト攻撃スキル

鉄の砦や軌道反転は攻撃時の天敵だが、ひとつ大きな弱点がある。それがコストだ。とくに鉄の砦は中長距離の連続攻撃にからっきし弱く、2発目からをほぼ防御できない。軌道反転も同様に、1発目をノーロックで撃ち、2発目からを当てるようにすると◎。このためアーセナルには低コスト攻撃スキルが必須となるのだ。定番はサイコナイフ、砕石弾、ガトリング砲、かまいたち、衝脚など。

側転キャラ用のアーセナルを作る

避けに特化した側転キャラに攻撃がまったく当たらない、そんな経験はないだろうか。そこで一矢報いるために、側転キャラ用のアーセナルを作ってみよう。当てやすいことを重視して、オススメスキルを紹介！

■長距離攻撃スキル

ガトリング砲、スライドレーザーなど、連射可能なスキルか弧型スキルがオススメだが、確実性には欠ける。長距離攻撃は牽制、当たればラッキー程度に考えたほうがいいかもしれない。

■中距離攻撃スキル

追尾性能の高い中距離スキルが攻撃の中心。とくに信仰系は優秀で、残り火、断末魔、毒蛾の群れ、鬼火（レアスキル）などが強力。輪廻する魂やゲヘナの火、ボム系やカケラ系、かまいたちなども当てやすいだろう。照準補正を使えば鬼に金棒だが、状態反転のリスクも頭に入れておくこと。追尾性能の高いめまいや翻弄、重量化も、攻撃の起点としてかなり有効だ。

■近接攻撃スキル

できるだけ狭い場所で使うのが基本だが、ほとんど当たらないので、一部のヒットしやすいスキルを使うしかない。代表的なのが行脚で、連続で出せば1発目が避けられても、2発目がヒット。追撃を加えれば、確実にダメージを与える。エクスカリバーなどの攻撃範囲の広い近接攻撃もオススメだ。

ライター&編集　北米版が発売されたけど、実際盛り上がってるの？

ライター：祝、連載開始！
編集：うむ。この調子で『PD』も盛り上がってくれるとうれしいな。
ライター：大丈夫ですよ。ついに北米版が発売されましたからね！
編集：いよいよ世界対戦勃発か。ところで、実際北米版が発売されて、Live対戦は盛り上がってんの？
ライター：ほら、ロビーが凄いことになっていますよ。もう部屋だらけ！
編集：……（スクロールできるセッションリストに感動中）。英語のホストばっかりだけど、いってきます！

――1時間後。

編集：外国人テンションすぎ！　挨拶程度の英語ができればなんとかなるから、臆せず参戦してほしいな。
ライター：ほんと、つたない英語で会話（？）してましたもんねー。「オーマイガー」「ナイスコンボ」って。
編集：やかましい。いいんだよ、雰囲気が伝われば。しかし、思ったよりラグがなくてビックリした。タッグマッチが多かったんで参戦してみたんだけど、パートナーの死亡場所がわからなくて苦労したんだよ。英語が不安な人は、どこで戦っているのかわかるように、味方をロックできるようにしたほうがいいかな。あとは時差を考えないと、盛り上がりを感じられないかも。
ライター：アメリカ東海岸は約マイナス14時間、西海岸は約マイナス17時間ですね。
編集：日本が21時だと、NYは7時……。こっちのランチタイムあたりがいちばんにぎやかってことか。残念。

お便り大募集！

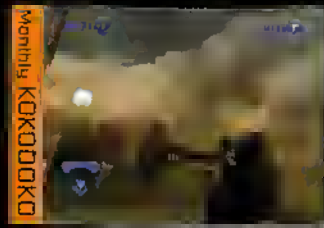
自慢アーセナルや、お役立ちテクニック、おもしろいスキルの使いかた、やってほしいことなど、とにかく何でもいいのでお便りください。連載の感想もぜひ！　もちろんイラスト、プロデューサー二木さんへの質問、励ましも大歓迎！　お便りに住所・氏名（掲載時のペンネーム）・年齢・電話番号を明記のうえ、下記のあて先まで！

〒102-8431
㈱エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「PD　LABORATORY」係
eメールでの投稿
xbox@ml.enterbrain.co.jp



全宇宙の「Halo」情報をキャッチ!

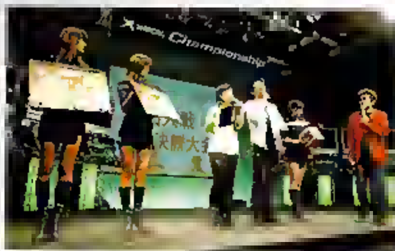
世界中のHalo中毒に送るファンページ第2回は、チャンピオンシップの結果を筆頭に見どころ満載でお届け!



ココドコ? わかった人はステージ名と、そのいちばん近くに落ちている武器の名前を書いて右ページ下のあて先まで送ってほしい。当選者1名にステキな物資を送るぞ。

Xbox Championship Vol.5 ～Halo 2～決勝大会レポート!

去る3月13日、この冬の全国予選を勝ち抜いたトッププレイヤーたちによる"Xbox Championship Vol.5 ～Halo 2～決勝大会"が新宿アルタにて開催された。会場に集まった100人を超える参加者&観戦者たちは、お互いにLive上で見知っているプレイヤーばかりのため、大会は和気あいあいと進行。だが、みずからも熱烈な『Halo 2』プレイヤーであるというお笑い芸人の5番6番による的確なコメントと笑いを交えた司会進行の中、場内は徐々にヒートアップ。抽選の結果によって有力プレイヤーがつぶし合うドラマチックな展開の中、優勝を手にしたのは? 個人戦、チーム戦の決勝の模様をダイジェストでお伝えしつつ、頂点を極めたプレイヤーのコメントも掲載。その熱気を誌面から感じ取るべし!



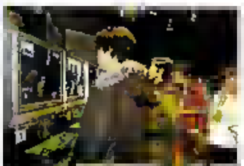
↑毎晩Live対戦に励むという現役プレイヤーの5番6番も驚くスーパープレイが続出!

↓大会の合間にはビンゴ大会などもあり、豪華賞品が振舞われた。

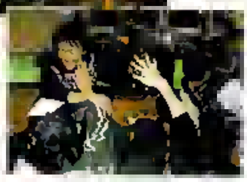


個人戦 大荒れの乱打戦は大阪の新星が制す!

1回戦で前大会の覇者、YASUHIRO氏が練習不足とカゼと花粉症(本人談)でいきなり敗退、という波乱の幕開け。地方予選を上位で突破した強者も緊張のためか、つぎつぎと敗退していく。そんな中、勝ち残ったのは名だたる東西の強豪とダークホース的存在の数名という混戦模様の8名。最終的に入賞を果たしたのはチャンピオンシップの常連であるプラズマ氏(東京)、オンライン未体験(!)のDF氏(大阪)だった。



←全国から集まった精鋭だけあって、拮抗した試合が続く。



→クランならではの応援も多く、勝ち上がりの瞬間は大騒ぎ。

優勝 GONクン(大阪)

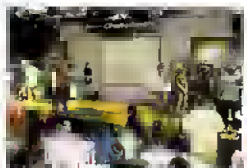
賞品:現金50万円

激戦を制し、全国の頂点に立ったのは若干13歳の大型新人GONクン。確実に勝ち残ってきたものの予選での順位は低め。そのためノーマークだったが、決勝戦では正確なヘッドショットと攻めの姿勢がかみ合い、見ごとに優勝を果たした。本当におめでとう!



チーム戦 熾烈な東西対決を制したのは?

全国から集まった9チーム27名にて行われたオッドボール戦は、対戦を決定するくじ引きの時点で波乱が発生。なんと、同じクランのチームどうしで1回戦から潰しあうという展開になった。かくして試合は進み、最終決戦は東の強豪、Gunshinの"チームひまわり"と西の精鋭、なにわHALO道を中心とした"パセリチーム"の対決に。個人技で攻めるひまわりとチームワークに勝るパセリ、この激戦を制したのは……。



←負けた仲間からの声援やヤジを受けて、会場はさらに白熱。



→個人戦を落としたひまわりはここで勝ちたかったが……。

優勝 パセリチーム(大阪)

賞品:JTB旅行券15万円分



アイボリータワーでの頂上決戦を制したのは、個人戦優勝者のGONクンを擁する"パセリチーム"だった。序盤に起きた敵チームのロケット自爆を見逃さず、的確に武器とボールを回収、オーバーシールドのポイントで敵を迎え撃つ戦術。意外にも大差で勝利した。

Interview
2冠達成! 優勝者のGONクンに聞く!

──個人戦、団体戦を制しての優勝おめでとうございます。いまの気分は?

GON 最高です! なにわHALO道のみんなでオッドボールやスレイヤーの練習をしてきたので、そのおかげです。

──個人戦決勝の戦術は?

GON 二挺拳銃で積極的に攻めてたら、バタバタ倒れてくれました。

──チーム戦決勝での作戦は?

GON やっぱり坂のオーバーシールドがカギになると思います。いつもあそこで籠城するパターンなので。

──つぎにチャンピオンシップがあるとしたら?

GON 優勝を狙えるかはわかりませんが、出たいと思います!



↑優勝賞金の目録とトロフィーを掲げ誇らしげに立つGONクン。お母さんの喜びようも最高でした。

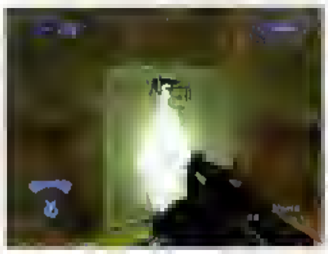
↓優勝決定の瞬間、仲間が壇上に駆け上がり胴上げ! 感動のシーンだ。



特報 新ダウンロードコンテンツが近々登場予定！

全プレイヤーが心待ちにしている『Halo 2』の新ダウンロードコンテンツが、ついに近々（4月中旬説が濃厚）登場する！ 最新の有力情報では、新しい対戦用マップふたつが無料配信されるうえに、現時点で起きているさまざまなバグやチートに対しての対策がなされるようだ。代表的なところでは、壁越しのフラッグや武器獲得、マッチメイキングのチーム戦で後攻が同点に持ち込んだときに順位がついてしまう不具合、モデムを不正に利用したチート技、ワートホグとエリートを使ったバグ技など、すべて修正されるとのこと。新マップの内容については一切情報が入っていないが、ワクワクしながら待機しよう。今回の修正により対戦テクニックが変化するのは必至なので、修正内容を想定したトレーニングを積んでおくのもいいだろう。

⬇ビーバークリークでの"テレポーター巻き戻り問題"も、解決されるとのことだ。





⬆今後は壁抜きができなくなるので、天井の穴などを利用したパステクが重要になる。

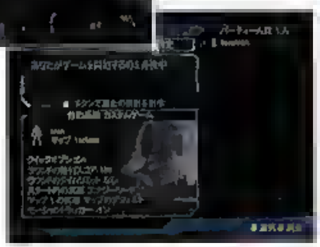
Announcement

お待たせしました 本誌主催！ 2on2大会開催決定！

以前から要望の高かった本誌主催のオンライン大会を4月9日（土）夜に開催！ 今回は2on2でのチームスレイヤーをベースに、本誌（というか担当者個人）ならではの特別要素を加えたルールを用意。基本ルールは右のとおりだが、さらに"ある条件"を加えて初めて勝利となる、とだけ伝えておこう。参加希望者は本人とチームメイトのゲーマータグ、本名、住所、電話番号を明記のうえ下記のあて先まで申し込もう。4月7日で締め切るぞ！



⬅戦闘力だけでなく、マップの配置や構造、武器ポイントを把握していないと勝てない、とだけ言っておく。



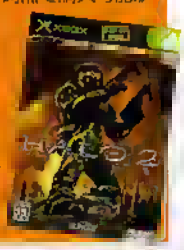
➡ボイスコミュニケーターが勝利条件のカギになるので、持っていない人は急いで準備するように。

予定ルール

- 基本ルール：チームスレイヤー
- 使用マップ：ロックアウト
- 勝利条件発生：20キル
- モーショントラッカー：なし
- 制限時間：7分
- 最初の30秒間は移動禁止
- 最終勝利条件は当日に発表

優勝者には好きなソフトをプレゼント！

優勝したチームには、お好きなゲームソフトを1本ずつプレゼント！ ただし開催日の時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限ります。



➡『鉄騎大戦』一式が欲しいとか言う人には『Halo 2』を送りますよ！

Results Report

勝っちゃいました Halo 2 オンライン大会終了＆メディア対抗『Halo 2』大会優勝報告！

2月某日、約2ヵ月にわたって熱戦がくり広げられたXbox Live League Halo2 ONLINE CHAMPIONSHIP JAPANが無事終了。結果は以下のとおりとなった。その決勝大会の陰でひっそりと行われたメディア対抗戦では、本誌代表として参加した鶴岡八幡（luruman）がちゃっかり優勝！ 5人ふた組に分かれて予選を行い、上位ふたりずつ勝ちあがって決勝という個人スレイヤー勝負。鶴岡はふだんどおりのトーク攻撃「お前の家燃えてるから早く帰らないと！」をくり出して精神的に優位に立ちつつ、プラズマグレネードを満遍なく貼りつけて勝利を収めたのであった。





⬆➡メディア対抗戦の優勝賞品はオンライン大会と同じくベンパー！ 街で乗り回して白い目で見られたりしているのはナイショだ。

ベンパーいただきました

Halo2 ONLINE CHAMPIONSHIP JAPAN トーナメント結果

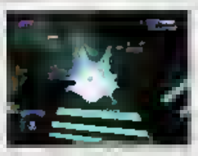
チーム大会	
1位	チームひまわり
2位	team LUDENS
3位	Go Go U2

個人大会	
1位	mitu
2位	izayoi
3位	うざえもん
4位	to-ma
5位	talk
6位	Dencing YUSUKE
7位	michi
8位	KAZ
9位	プラズマ
10位	DesitoN
11位	パルーカ ヴィル
12位	Shakka

Soldier's Voice

読者投稿コーナー 俺はこんなHaloで遊びたい！ 戦士の目安箱

発売から5ヵ月が経過し、さまざまな不満や今後への希望を抱いているプレイヤーも多いことだろう。また先日のXbox Championship Halo 2大会の壇上においても、続編の制作が決定していることが明らかになったことで、ユーザーの期待も大きく膨らんでいるはず。そこで、この世田谷チーフあらため半蔵門チーフがお送りする"戦士の目安箱"。プレイヤーからの意見や要望、改善を希望するポイントなどを聞いてマイクロソフトやバンジーにフィードバックしたり、問題点の改善についてプレイヤーと語り合ったりする新コーナーだ。



➡どうせ遊ぶなら楽しく遊ぶ！ 半蔵門チーフとの約束だぞ！

ダウンロードコンテンツを取得したうえで見えてくる不満点やプレイヤーの問題点、クラン運営の悩みまで幅広く受けつけるので、何でも送ってほしい。本誌についているハガキに書ききれない場合は、右の住所あてにハガキや封書で送りつけてくれれば半蔵門チーフが責任を持って目を通し、有効な意見や問題は誌面に載せていこうと思う。より楽しい「Halo」生活を送るためにも、まずは送るべし！



あて先 〒102-8431 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「Halo！」名係

eメールでの応募 xbox@ml.enterbrain.co.jp

前号「ココドコ」の答え：マルチプレイヤー「ミッドシップ」の1F通路／バトルライフル（プラズマライフルと書いた人、惜しい！） ステキな物質当選者：静岡県／浜 宏輝クン

MY Xbox Game Life

新しめのXboxタイトル1本を、主観重視でインプレッション! ゲーム選びの参考にどうぞ。また、古きよきゲームもピックアップしてお届け。

プレイヤーの想像世界を"自由にする"ということ

「いま、目の前にいる王様をぶん殴ったらどうなるだろう?」、「助けを請う村人をほっぽり出して、さきを急げないものか」、「世界の危機を救おうとしているのに、高値で武器を売りつけてくる商人に制裁を!」、「締め切りをせっつく編集者をあーしてこーして以下略」などなど、いままでゲームをプレイしている途上で、我々は許されざるダークフォースに駆られたことが、一度や二度ならずあるはずだ。

許されざる、というか、ゲームシステム的に、始めからその選択肢自体が世界には存在しない。言うならば、自由な思考が殺された世界で、我々は冒険を続けてきたのである。そして、いかなる自由度の高さを標榜するゲームの中にあっても、それはあくまでも仕組まれた枠組みの中——カゴの中での自由である。

ならば、今回紹介する『Fable』それ自体に、枠組みの中からはみ出すほどの自由さがあるのかと問われれば、答は否だ。あくまでも、モニターの中の行動は、クリエーター側の想定の枠組みの中に収まっているのである。

しかし! このタイトルの凄いところは、モニターの中から染み出す奔放さが、プレイヤーの思考を"自由"にしてくれるという点である。

ゲームには大まかなストーリーは存在し、こなすべきイベントはきちんと設定されており、プレイ結果に応じたエンディングも用意されている。それは、ひとりの英雄の誕生を描ききる、人生の縮図と言っていい。

だが、そこに至るまでの"肉付け"は、プレイヤー個々の裁量に一任されている。"どういう人生を辿ったか"のみを見るのではなく、"どういう性格の英雄が、どういう理由で選択肢を選び取っていったか"という点まで踏み込んでプレイしてみると、こりゃまた一気に深みが増すっていう話ですよ奥さん。

日がな一日釣りをして、気が向いたときだけ世界の危機を救いに行く英雄、正義感に溢れた剛健な戦士だが、女装癖だけはやめられない英雄——などなど。この世界にはさまざまな特性を帯びた英雄の存在が許されているのだ。

「しかたないじゃん、こいつはそういう性格なんだよ!」と、プレイヤーが脳内設定を築いた瞬間、真に『Fable』の世界は鮮やかな色彩を帯びる。プレイヤーの側の自由な発想を受け止めるだけの器を、このタイトルは十分に有しているのだ。

ここが、ゲームシステムそのものを指して"自由度が高い"と言わずに、"プレイヤーの思考を自由にしてくれる"と言わしめる点である。

まあ、ゲームにおける自由度云々問題は、ほかに偉い人が語ってくれるだろうからこのへんにしておくとしよう。私がこのタイトルで評価したい点は"一見、どーでもよさそうなことを全力投球でゲームに組み込んでいる点"である。

たとえば、村や町でうろついている鶏を蹴飛ばして、どこまで飛んだかを記録するベストチキンキック。遠くまで飛ばして、何らかの恩恵を受けるわけではない。あくまでもお遊びで、かつしょーもない部類に入る自己満足である。

しかし、世界のピーター・モリニュー以下のクリエーターたちが「どうでしょう? チキンキック。ちゃんとスコアも記録されます」、「イイネ!」などと顔を突合せながら企画会議をしていたかと思うと、極東の一チンピラの私の心も和むというもの。

こーゆー遊び心がバンバンに詰まりつつも、ゲームとして破綻してない点は、大いに評価できるだろう。

プレイヤーの自由な想像力、そして遊び心を掻き立てる『Fable』。この世界の密度の濃さは只事ではない。これをMMOにしたら絶対おもしろい、という意見もよく聞くが、これはこれでクローズドの世界として完結させるのもアリだと思うのだ。

だって、"世界に真の英雄はひとり"の世界を満喫したいんですもの!

(ゲームライター:田渕健康)



Fable

Spec

[illegible]	フェイブル	[illegible]	RPG
[illegible]	マイクロソフト	[illegible]	Big Bule Box/Lionhead Sutudio
[illegible]	発売中(3月17日)	[illegible]	7140円[税込]
[illegible]	HDTV、5.1ch	[illegible]	1人
[illegible]	非対応	[illegible]	18歳以上
[illegible]	291ブロック	[illegible]	—

思い出の1本

JSRF ジェットセットラジオフューチャー

●ジャンル	アクション
●発売日	発売中(2002年2月22日)
●発売元	セガ
●開発元	スマイルビット
●価格	7140円[税込]
●システム対応	5.1ch HDTV
●Xbox Live	非対応

エアトリックの向こう側

早い。気付けば3年経過しているではないか。発売日に幕張メッセのAOUショー帰りに買ったXbox。

同時購入したのは『JSRF』。はっきり言って、Xboxを買ったのは、このータイトルをプレイしたいがためであった。ギターベイダーの新曲が呼んでるぜアッフッフー!(うざい)と、意気込んでプレイしたそれは、期待どおりの完成度と、期待以上のXboxの未来を私に抱かせた。

「Xboxって、将来オンラインバリバリで遊べるハードなんでしょ? ならば、『JSRF』をネット対応にしてくれるだけでもかなりイケティールんじゃありませんか皆さん!?」

ほかのプレイヤーと並んで、街中を自由自在に滑りまくる。他人のエアトリックを見て歓声を送る。オリジナルのグラフィティをありえない場所に描きなぐる! オンラインになるだけで、世界がすっごく広がるじゃん! こりゃ期待できまっせ!

……などと思ったのが3年まえ。けっきょくそれは、実現しませんでした。

でもまだ、信じているのさ。きっと描ける仲間といっしょのエアトリック。つぎのステップで、必ずな!

Xboxイチオシ SHOP @ファミ通Xbox

第3回 シータショップ溝ノ口 GAMESマーヤ葛西店

Xboxのソフトを買うならココがオススメ!

全国のXboxお取り扱い優良ショップを紹介。今回は、首都圏の名物2店舗をどうぞ。本コーナーとリンクしたXbox公式サイトの記事も
http://www.xbox.co　a-j　annel

シータショップ溝ノロ 情報を発信するスペースとしてのゲームショップ

「老若男女に受け入れられるゲーム売り場を目指しているんです」と開口いちばんおっしゃったのは店長の内海卓也さん。「妙に飾り立て過ぎもせず、古臭くもなく、お店に来てくれるだけで楽しんでもらえるような空間にしたい。お客さんが欲しているのは情報なので、ここへ来ればゲームのことがわかるような情報発信基地を目指しています」とのこと。ただし、Xboxユーザーはすでにゲームのことをよくわかっている人が多いので、黙っていてもソフトを手にしてくれるようだ。「お店としては、どちらかというとXboxを持っていない人にそのよさを伝えられるような売り場を心がけているんですよ。映像などでアピールすると、本当に反響が大きいですね」とか。また、品揃えについては「近辺でXboxのソフトを販売している店が多くないので、Xboxユーザーをサポートするためにも、在庫が切れたらなるべくぎりぎりまでフォローします」と力強いお言葉が。「ゲーム好きのXboxユーザーのためにしっかりとしたゲームを売っていきたい」という内海さんだった。





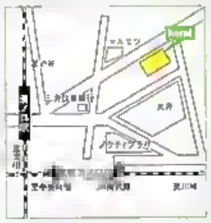


1 Xboxのソフトが並ぶ。壮観だ。
2 モニターでは期待のタイトルの映像を流す。「驚くほど、多くのお客さんが見てくれます。反響は大きいですね」(内海氏)とか。
3 ソフトはなるべくパッケージを見せるようにして展示している。情報量が増えることで、売れ行きがまるで違ってくるらしい。



店長
内海卓也さん

マイクロソフトさんへのリクエストとしては、とにかく毎月きちんとソフトを出してほしいです。とくに、Xboxユーザーはゲーム好きが多いので、『キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～』のような、ゲーム好きに渡せるようなゲームらしいゲームを期待しています。それが次世代へもつながるわけですから。



店舗案内 シータショップ溝ノロ

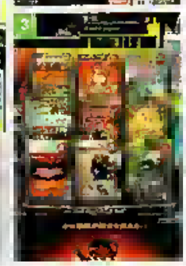
神奈川県川崎市高津区溝口1-8-10
ACCESS■東急田園都市線・溝ノ口駅、JR南武線・武蔵溝ノ口駅下車徒歩5分
TEL■044・844・5125　FAX■044・844・6777
営業時間■午前10時～午後8時(年中無休)
URL■http://www.comroad.co.jp/

GAMESマーヤ葛西店 ゲーム専門店であるならば、Xboxのソフトは外せない

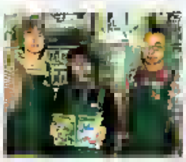
GAMESマーヤ葛西店といえば、何と言っても名物店長の秋谷久子さん! その明るいお人柄と、たしかな目利きぶりにゲームメーカーにもファンは多い。ときに歯に衣を着せぬ発言は、ゲームを愛すればこそ。週末ともなれば、お店独自のイベントを開催したりと、つねにアグレッシブに展開しているのだ。そんな秋谷さんがXboxに力を入れているのは、「他店との差別化のため」とはっきり。「いまは残念ながらXboxが苦戦しているので、取り扱っているお店も少ないのですが、"ゲーム専門店"であるならば、すべてのゲームユーザーの方のリクエストに応えられるようでありたいと思っています。いわば、専門店としてのプライドですね(笑)。それほど専門店にとって、Xboxは大事だと思います」とのこと。だから、「ここに来ればXboxのソフトがあるから安心」と言ってもらったときのうれしさは格別だとか。そんな秋谷さんにとっても、Xboxは良質のタイトル揃い。「ちゃんとアピールすればそのよさがわかってもらえるので、しっかり展開していきたい」とのことだ。





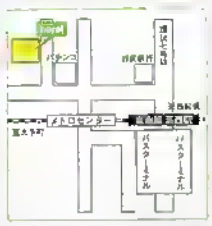


1 年齢層が高いXboxユーザー向けに、上の棚に売れ筋を展示する。
2 5.1chに対応した試遊台を設置。そのときどきのイチオシタイトルが遊べるようになっている。取材時は『Fable』で遊ぶことができた。
3 発売予定タイトルもずら～り。予約などもかなり入っているとか。



GAMESマーヤ葛西店
のみなさん

「Xboxユーザーはゲームのことがよくわかっているので、ごまかしが利かない。だから真剣勝負ですよ」と秋谷さん(写真中央)。「マイクロソフトさんは、ソフトは日本の市場に合わせてローカライズされていますが、売りかた自体もカスタマイズしてほしいですね。日本の流通に合ったやりかたがあるのでは」とのこと。



店舗案内 GAMESマーヤ葛西店

東京都江戸川区中葛西3-18-17
ACCESS■東西線・葛西駅下車徒歩3分
TEL■03・3686・1465　FAX■03・3686・1465
営業時間■午前11時～午後11時(年中無休)
URL■http://www.gamesmaya.com/

あとがき 両店舗の店長さんに共通していたのが、「他店との差別化のためにXboxのソフトを扱う」、「ゲームファンのためにXboxのソフトを置く」という意識。Xboxが苦戦しているためにこうした逆差別化が起きてしまうのは、ある意味残念な部分もあるが、しっかりとしたお店作りをしていることの証明でもある。Xboxソフトが着実に売上を伸ばしているというのを聞くのはうれしいものだ。

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、ふと。～
•●● Vol.13 ●●•

新聞でも大々的に報じられた次世代Xboxニュース。この勢いで現世代機も盛り上がってくれればいいのだが……。

次世代Xboxもいいけれど、現世代Xboxだってもっともっと遊びたい!

ついに、次世代Xboxに関する情報をマイクロソフトみずから公表した。これまでもそれとなく次世代Xboxの話は出ていたものの、公式リリースを出すことはなく、広報に問い合わせても誌面に書ける状態で答えてくれることはひとつもなく、非常にもどかしい状況だった。これで少しはすっきりした感じだ。とはいえ、次世代Xboxついに発表！と言えるかというとそういうわけでもなく、内容的には「次世代Xbox向けにタイトルを開発中のクリエーターを発表」にとどまった。次世代Xboxがどういうものなのかは、まだ謎のベールに包まれたままだ。タイトルの詳細も含めて、まだまだわからないことがほとんどと言えるだろう。

それでも朝日新聞では1面トップで報じていたほどの大ニュースとなり、Xboxにとってひさびさに明るい情報となった。坂口氏をはじめとした著名なクリエーターの参加はうれしいニュースだ。現行機種でのタイトルでないのは寂しいが、国内における（次世代）Xboxの状況がこれを機にガラリと変わるかもしれないので、今後も注意深くニュースをチェックしていきたいと思う。

少し話は変わるが、この号の編集作業をしている最中に会社の引っ越しがあった。ファミ通ドリームキャスト時代からのさまざまな荷物があちこちに眠っている編集部なだけに、荷造りだけでもうたいへん。新社屋に移ったと思ったらすぐ校了週間に突入し、荷物をほとんど整理できないまま果てしない入稿作業となった。「あれれ？　あの資料が足りない、どこにしまったっけ？」「ケーブルが1本足らないぞ！」「っていうか、パソコンがちっとも動かない？（涙）」など、引っ越しにありがちな悲鳴が響きつつも、どうにかこうにか終わりそうだ（よかった……）。

そんな中、棚の中をいろいろ整理していたら、Xboxが発売されるまえの資料がワンサカと出てきた。「そういえばココにしまっておいたんだっけ……」と懐かしくその資料を読んでいたら、「ん？　これは？」と見たこともない謎の資料を発見。よく読むと、それは何とも衝撃的な資料であった。

いったいそれがどんなものなのかは、あまり具体的に言えないシロモノだったりする。だが、もしこれが現実のものとなっていたら、国内100万台はもちろん、ひょっとすると300万台突破も夢ではなかったんじゃないかなあ、と思わせるものだった。少なくとも現状のような「かなり苦戦している」なんていう状況でなかったことはたしかだろう。ここで、ふと思った。よく考えてみると、これに書かれていることは、もしかしたら次世代Xboxで実現することばかりじゃないか？と。そんな気がしてならない。

いくつかの業界内（ネットじゃないよ）で駆けめぐっている情報をかき集めてみると、次世代Xboxにはさまざまなオドロキが用意されているらしい。業界に長くいるとちょっとのことでは驚かなくなるのだが、それでも「えええーっ？　マジっすか!?　いやだなあもう、それってガセでしょ。……って、ホントにそうなの？」なんていう情報もチラホラと小耳に挟んだりする。もちろん"ウワサ"でしかないかもしれないし、ホントだとしても現世代Xboxが描いていたように"夢物語"で終わってしまう可能性もあるだろう。もしかしたら、さらにもう一世代先の話かもしれない。

それでも「こりゃもしかして、もしかするかも！」と思わせるものが、次世代Xboxにはある。それは、このさき出てくる情報（たぶんE3ころ？）ではっきりするはずだ。今回発表になった3人のクリエーターだけでもけっこうな衝撃だったが、まだまだたくさんのビックリ情報が控えている（に違いない）。そういえば、去年の東京ゲームショウで、コーポレートバイスプレジデントのピーター・ムーア氏がインタビューで「我々にとって日本は非常に重要な市場です。今後も長期にわたって投資していきます」と答えていた。そのときはピンとこなかった読者も多かったと思うが、それがようやく見えてきた、という感じだ。

そんな勢いが現世代Xboxにも響いてきたのか、『Fable』がすこぶる評判がいい。3月までに発売されたXboxタイトルでは、1、2を争う売れ行き＆人気になるのは間違いない。日本人的感覚のRPGとはちょっと違った雰囲気もあるが、逆にこの感覚が何とも新鮮だ。これまでも「自由度の高いゲーム」をうたったゲームはいくつもあったが、本作の自由度はこれまた変わった印象だ。戦闘のアクション部分もかなり練り込まれており、トータル的な完成度はかなり高い。音声も含めてフルローカライズしてあるのも好感が持てる。こういうソフトが、もっと早い時期に国内投入されていたら……と思ったりもするが、逆にいまだからこそいいのかな、とも思う。いままでXboxを愛し続けていたみんなへのプレゼント。こんなに楽しいソフトを僕らだけで独占するのはちょっともったいない気もするが、たまには（っていつも？）いいよね。3月発売のタイトルであれば、『レインボーシックス3 ブラックアロー』や『スパイクアウト バトルストリート』もXboxでしか遊べないタイトルだ。これらも非常にクオリティーの高いゲームで、末永くじっくりと遊べそう。4月以降も『Forza Motorsport』や『ジェイドエンパイア』などが揃っている。「タイトルの本数的にはいちばんツライ年になるかと思いますが、クオリティー的には間違いなくいちばんです」と、本誌3月号においてる丸山嘉浩氏（Xbox事業本部長）がインタビューで答えていたが、その言葉にウソ偽りはナシ、といったところだ。次世代Xboxの話題もいいけれど、やっぱりまだまだ現世代機で遊びたいよね！



←マイクロソフトRPGの第2弾『ジェイドエンパイア』の新情報は次号掲載予定。『StarWars：Knights of the Old Republic』を開発したBiowareが作っているだけに、その完成度も期待したいところ。その出来やいかに。



→発売間近となってきた『Forza Motorsport』。まだまだ記事ではお伝えし切れていない機能がたくさんある。レースゲームファンにはたまらない1本になるのは間違いない。次号でもできるだけ最新情報をお届けしたい！

［今月の一枚！］



新しい社屋に引っ越してきた編集部。もちろん、また段ボール箱が山積みだったりする。そういえばまだ見つからない資料、ここに入っているんだろうか？（涙）

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui
編集部引っ越しで家から近くなったのはいいんだけど、会社界隈に本屋とゲーセンが見あたらない（涙）。出社まえの"憩いの場"になるような喫茶店も捜さないとなー。本誌編集長。

もうヒトコト！ というわけで前号のココでお知らせした"特別な付録"の情報がオープン。56～57ページにあるとおり、Xbox Live ARCADEのディスクが本誌特別付録として7月号（5月30日発売）に付くことになったのだ。サイトからの申し込みでも入手可能なのだが、やはり手軽に本誌で入手できるのはうれしいよねー　今号よりもさらに詳しい情報は、7月号にて掲載予定だ。それまでには、今後のダウンロードラインナップなども少しは見えてきているかも？

シュミコラム デザインや設定を見たときは、「これのどこがライダーなの？」と思ったが、いまやそのおもしろさにすっかりハマってしまった『仮面ライダー響鬼』。おもちゃも買いそろえて遊んでる今日このごろ。今年の戦隊シリーズ『マジレンジャー』はフツウかな。やっぱ『デカレンジャー』の後番組っていうだけでたいへんそう。

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

●北海道
アーク21 帯広店／ポアフール 江別店／
ポスフール 苫広店／ポアフール 北見店／
ポスフール 釧路店／ポアフール 本山店／
ポスフール 貴登店／ポアフール 札幌琴似店／
名寄店
ゲーマーズ 札幌店
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
1ミー 横浜店／八戸店／三沢店
ないすき 駅前店／土手町店／中野店
マジカルステーション 城下店
●秋田県
一休さん ビルフェロー横手サティ店
TVゲームショップアーク21 秋田サティ店
ブックランド ピア サンフォアナ店
かにこん堂 本荘支店
■岩手県
COMG! 盛岡南サティ店
TVゲームショップアーク21 一関サティ店
マジカルガーデン 本万店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／岩バイパス店／岩沼店／
■■店／長町店／はっぴい店／古川店／
大和町店
TVトニック 仙台店
ベスト電器LIMB ヤオチュウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん ビルフェロー米沢サティ店
ウキウキ■大臣 ■庄駅前店／鶴岡ヤマザワ店／
山形大学前店／山形西バイパス店
シーガル 十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM 米沢店／寒河江店
●福島県
アイダ書房 ドキドキ冒険島 矢吹店
一休さん 泉ドリキウリーンモール店／
ビルフェロー ■■サティ店／
ビルフェロー いわき■サティ店／
ベイシア 須賀川店／ベイシア 白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
TVゲームショップアーク21 福島サティ店
ラッフルアト 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア 小千谷店／
ベイシア ■■■■店
アムグッシュ
COMG! 新潟店／糸魚川店／小千谷店／
■■店／亀田店／小出店／五泉店／小針店／
三条四日町店／新発田店／水原店／出雲崎店／
中条店／■■店／新潟ときつき野店／見附店／
六日町店／五田店
アームアミューズメントステーション 越後店
マジカルガーデン 柏崎店／新潟空港通店
マジカルステーション ■■店／三条ピア店／
白根店／燕三条店／■店
ユメンケ 長岡大島店／長岡駅口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 篠ノ井店／駒ヶ根店
一休さん ビルファロー■■サティ店／
ビルフェロー ■■サティ店／ベイシア 飯山店／
ベイシア ■■店／ベイシア 中野店／
ベイシア 長野店／ベイシア ■■店
アイ■■ 大町店／■■店／■■イトーヨーカ堂店／
下諏訪店／諏訪イトーヨーカ堂店／松本なぎさ店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルウェイブ アップルライト店
トム 神林店
メディア ■■店
ブックハウストム 米店
■群馬県
一休さん ベイシア ■■店／ベイシア ■■店／
ベイシア 伊勢崎店／ベイシア 本庄■■店／
ベイシア ■■店／ベイシア 渋川店／
ベイシア 渋川こもち店／
ベイシア ■■モール店／ベイシア 月夜野店／
ベイシア ■■店／ベイシア 前橋モール店／
ベイシア ■■店／ベイシア 吉井店
ウラウム 大泉店／大田■■店
GAMECITY100 前橋店
タイムクリップ 長井店／安中店／上福島店／
■■町店／伊勢崎中央店／渋川店／■■町店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文真堂書店 ■■店／羽生■店／天川店／
太田店／大■店／大■■店／■■店／片■店／
上大類店／上■■店／上中■店／上■店／
■■書店／■■店／■■■店／■店／
■■■店／■■店／■■店／■■店／
■■店／■■店／■■■店／■■店／
■■■店／■■店
アアダ書■ リンクス前橋店
ゆうあいらんど ドキドキ冒険島 ■■店
●栃木県
あかい電器 ドキドキ冒険島 ■■店
一休さん ベイシア 大田原店／ベイシア ■山店／
ベイシア 真岡店／ベイシア 真岡■店／
ベイシア ■■店
ワウム 足利店／足利■■店
三■堂 今市店／■山店
ナルアウドウ ■■店
タイムクリップ 大平店／■■店
ブックランド アレックス
文■■■店 ■■店／八幡店
■茨城県
若葉ビデオ1ーイ
一休さん ベイシア ■■店／ベイシア 下館店／
ベイシア ■■店
Jack ■■■店

トイズ・わん ■■店
TVトニック 神立店
ブック1■1 下■店
U・らんど ■■店
■埼玉県
一休さん ベイシア ■■店／丸広 入間店／
丸広 上尾店／丸広 川越店／丸広 坂戸店／
丸広 ■■店／丸広 ■■店
エブリデイ 上尾店
■田書店 BOOK■■店
ゲーマーズ 大宮店
ゲームアテーション ■■店／■■店／
■■店／■■店
ゲーム天国 ■■店
ゲームボーイ ピアロ
■くらや ■■西口駅前店／■■■口駅前店
タイムクリップ ■■■■店
ドキドキ冒険島 ■■■店／■■口店
メディア ■■店／■■店／■■店／■■■店／
NEW上尾店／■■■店／三郷店／■■店
ビックカメラ ■■■口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店／入間店／
■■■店／川越■■店／北坂戸店／行田店／
■■店／■■店／■■ヶ丘店／■山■店／
■■■店／■■店／■■店／■■店／
■ヶ■店／■■店／■■店／■■山店／
■■店／ふじみ野店／■■店／■■店
文■堂書店 ■■店／■山入■店／■■■店
マジカルガーデン ■■■店
マジカルステーション ■■フォアドーム店
ミルキー2 ■■■店
ミルキー3 ■■■店
■東京都
アール ■■店／■■店
AZ Market ■■店／立川店
おもちゃの三■
ルデイスアコヤ■ ■■■店
■■ウチTVゲームテロア
■■フヤ ■■■■■
■■■■ ■■■■■店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／■■2号館／
町田店
ゲームキッズ ■■■■店
ゲームアテーション ■■■／■■■店／
■■店／■■■■店
GAMES アーク
コヤア ■■店
さくらや ■■■口店／■■■■■店／
■■■■■■店／■■■■■■店／
■■ホビー館／■■■■■店／
■■■■■■■店
サトソフト
ソー・テェン ■■■■■店／■■■■店
スーパー1■■
セキド ■■店 ゲーム■■
ソフトプラザDuck ■■■店
ソフトプラザGARAGE ■■■■店
ソフトランドぷんぷん ■■■店
■■■ ■■■店／文京店
TVトニック ■■■／■■店
■■百貨店 ■■■階 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 ■■店
ノーフイド ■■■■■店／■■■■■本店
メディア ■■店／■■店／■■■■■店／
■■■店／■■■店／NEW■■■■■店／
NEW■■店／八王子■店／
■■■■■■■■■店
リテスケ ■■店／■■店／■■店
ビックカメラ ■■西口店／■■■口■■店／
■■■店／■■■■■■店／■■■■店／
■■■■店／■■■■店／立川店／有楽町店
ビックトイズ
ファミコンショップ ビッグロ
ファミコンショップ桃太郎 ■■店／■■店／
■■店／ひばりが丘店
ファミコンハウス ■■■店
ファミコンランド ■■■店／■■■■店
ファミコンワールドぱお ■■店／■■店／
■■店／■■店
ベニーレイン ■■■■店
マジカルガーデン ■■店／■■店／■■■山店
マジカルアテーション FK■■■■山店
メディアアンタテイメント ■■■店
■■店／大■■店
モトデワールド ■■店／■■店
■りたや ■■■店
ヨドバシカメラ 上野店／■■■口■■店／
新宿西口本店／■■■■■店／八王子店／
マルチメディア■■店／
マルチメディア町田店
ロムハウス ■■■■店
■千葉県
アドホック ■■店
一休さん ベイシア ■■店／ベイシア ■■店
おもちゃのみうらや
GAMEいちばんかん ■■店
GAME&HOBBY ■ント
アミアアユニオン ビュウ ■店
トキドキ冒険島 ■■■店／■■店
ビックカメラ ■■
ホビーランド キューブ
マジカルガーデン ■■店
■■■■ワールド ■■■口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 ■■店
一休さん ビルファロー ■■店
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーマーズ ■■店
ゲームショップピーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／
■■■■■店／■■■店／■■■店／■■店／
■■■店

コトラ■ー1 ■■■店
■くらや ■■■■■
ソフトランドBOSTON ■■■店
ソフトランドGARAGE ■■■店／■■■店
ソフトランドぷんぷん ■■■店／■■店／
■ヶ丘店／■■■店
■イアユニオン ビュウ ■■■店
デオデオ ■■みなとみらい店
TVゲーム&バラエティー ピース
TVトニック ■■■■店
テレビっ子 ■■■店／■■店
トイ&ホビー サカモ■
トイザらス ■■■店／■■■店／■■店
ドキドキ冒険島 ■■■■店／■■店
メディア ■■店／■■■店／■■店／■■店／
■■■店／■■■店／■■■店／■■■店／
■■■店／■■■店／■■■■店／
NEW■■■店／NEW■■店／NEW■■店／
■■■／■■店／■■■店
ビックカメラ ■■■店／■■■口店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 ■■■店
ファミコンプラザ ジョイズ
ブックパーク24
マジカルガーデン ■■■■■店
マジカルステーション ■■店／
アップルガ■■店
マルチメディアアテーション ゼロワン ■■店／
■■店
メディアポリア ■■■■店／■■■■店／
■■■■店／十日市場店／■■■■店／
■■■■店
■■タカシマヤ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ ■■上大岡店／
■■■■■店／■■■店
ロムハウス ■■店／■■■
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのヨルちゃん
デオデオ 山口店
ノジマ 上野原店／■■店／■■店／富士吉田店
■静岡県
アイテム ■■■■店
アスポット1 ■■店／■■店
ゲームショップうぱる ■■■■■■
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
スーパーコンラアート ■■店
テレコムランド ■■■■店
ノジマ ■■店／■■店／■■店／■■店／
■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／
■■店
PARADE ■■店／■■店／■■■■店／
■■■店／■■店／■■店／■■店／■■店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド ■■店／■■■店／■■店／
■■店／■■店
ホビコン ■■店／■■店
マジカルガーデン ■■■■■■店／
■■店／■■■店／■■■■店
メディアバリス ■■店／■■店／■■■店／
■■店／■■■店／■■■■■■店／
■■店／■■店／■■店／■■店／■■■店／
■■■■店／■■■■店
■■■■ ■■店／■■店／■■店／■店
■愛知県
一休さん ■■■■店／■■■■■店／
■■■■店／■■■■店／
ビルフェロー ■■■サティ店／
ベイシア ■■■■■店
アイテム ■■■店／■■店／
■■■■■■■店／■■■■■店／
■■■店／■■■店／■■店／
■■■■■■店／■■店／■■店／■■■店／
■■■■■店／
■■■■■■■■店／■■店／■■店／
■■店／■■店／■■■店／■■■店／
■■店／■■店／■■店／■■1F／
■■■■店
■■■■ ■■店／■■店
オフッキー ■■■店／■■■店／■■■店／
■■■店／■■■店／■■店
おもちゃのジャンボ アスティ店
おもちゃの■ ■■■
GROOVE! ■■■店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビット EAST／WEST
ゲーム■■ ■■店／■■店／■■店／
■■■店／■■店
■■■■■ ■■■■／■■店
ザブザブ ■■店
スーパーコンプアート ■■／カタフン／
■■セルビ／■■店
センキ ■■店
ダルシトフベア ■■店／■■■店／■■■店／
■■店／■■店
ディズII ■■店
TVゲーム フジタ
■■
トップカメラ ■店
ドリームランド ■■店
ハイパーファミコンド ■■■店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビックガレージ ■■店
ふぁみーず ■■店
ファミーズ ■■■店／■■■店／■■店／
■■店／■■■■店／■■店／■■店／
■■店／■■店／■■インター店／■■■店／
■■店
ファミコンハウスあいでむ
ファミコンプラザ ■■店／■■店
ホームアミスポ ■■店／■■店
MAG MART ■■店／一宮店／■■店／
■■■店／■■店／■■店

アジカル ■■店／■■店
マジカルガーデン ■■■店／■■■店／
■■イトーヨーカ堂店／■■■店／■■■■■店／
■■店／■■店／■■店／■■店／■■■店／
■■店／■■インター店／■■■■店／
■■店／■■■店／■■店／■■■店／
■■店／■■店／■■店／■■店／■■店／
■■店／■■ダイエー店
マジカルステーション ■■店／■■店／
■■■■■店／■■■■■店／■■■／
■■■店／ベル
アップカ本店
ヤアザワンフ! ■■■店
■岐阜県
一休さん ■■■■■■店
アイテム ■■■■■店／■■■店／
■■店／■■■■■■■店／■■店／
■■店／■■■■■■店／■■店
■■■■ユーワン アーワンストア
キフヤ ピア店
GAME SEVEN
コンフォート ■■店／■■店
GIIワーズ ■■■店／■■店
ダイ■■■■■ ■■■■店
ファミコンSOP
ファミコンキッズ
ファミアミショップ
マジカルガーデン ■■店／■■店／■■■■■／
■■■店
マジカルステーション ■■■店／
■■■■■■■■■店／■■■■■店／
アーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー ■■サティ店／
ビルフェロー ■サティ店
アイテム ■■イオンタウン店／■■店／■■店／
■■店／■■店
ゲーム■■ ■■店
スーパーショップ ■■■店
スーパーランド ■■■店
マジカルガーデン ■■店／■■■■■店／
■■店／■■■店
マジカルアテーション ■■店／
■■■■■店／■■■■■■店／■■■■店
■奈良県
一休さん ビルフェロー ■■■サティ店
■■■ ■■店
■和歌山県
おもちゃやアン 和歌山店
キャッツアイ ■■店
ドキドキ冒険島 和歌山店
■メスケ ■■■■■■店
■ミー
■滋賀県
ゲームプラザ元気302 ■■店
■■■■■■■■■GOFT館
マジカルアテーション トイショップみずの
■■BEAT ■■■店
■京都府
アーク21 ■■■店
一休さん ビルフェロー ■■サティ店／
ビルフェロー ■■■サティ店
株式会社■■■■
ゲーマーズ ■■店
ザウルス ■■店／■店／上■■店／■■■店／
■■店
■カフ■ーイ ■■■■
ニューライフ ■店／■■店
ファミコンクラブビ・ドリーム
ファミラウルス ■■店／■■店
マジカルガーデン ■■■店
マジカルステーション ■■■店
メディアショップギーア ■■■店
■石川県
COMG! ■■店／■■店
ソウトプラザ ■■■店
ファミーア ■■店／■■店／■■■■店
三共ジョーシン ■■■■店キッズランド
●富山県
GROOVE! ■■■■店
ランドランド ■■店／■■■店
三共ジョーシン ■■■■店／■■ピア／
ptONE■■■店キッズランド／
ptONE■■■■店キッズランド
シャトル ■■店／■■店／■■店／
■■■■店／■■■■店／■■店
ソフトアンターテイメント ■■店
ハイパーゲームランド ■■店
ファミコンポッチア
■福井県
オカトイズアリア ■■店
おもちゃのアリア
おもちゃの工場ナガ ■■店
ナイト玩具店 ■■店
ファミーズ てんとうむし店
ファミアショップBCD ■■店／■■店
三共ジョーシン ptONE■■■■店キッズランド
■大阪府
a-1oo 日本橋店
一休さん ビルファロー ■■■サティ店／
■■ビブレ店
キャッツアイ ■■店
■■百貨店 ■■■店
ゲーマーズ ■■店
ゲームショップなあにい ■■店／■■店
サンアニアタ
ドラゴンワールドプラザ ■■店／■■店／
■■■店／■■店
なかよし ■■店／■■■■■■■店
ニノダヤ ■■店
ビックカメラ ■■店
ファミコンショップイーグル ■■■店

●ビーアイランド
ミノアケ ■■■■店
メディアCITY ■■店
ヨドバシカメラ マルチメディア■■店
■アミ ■■店
■兵庫県
ウェーブライド ■■店
くれよん ■■店／■■中央店
フロベュー ■■店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG ■■店／■■店／
■■■店／■■■店／■■■店／■■■店
ゲームショップハッピーワン
ゲームしょっぷ■■
ドラゴンワールドプラザ ■■店／■■■店／
■■店／■■店／■■店／■■■■店
POWERメディアCITY ■■■■店
ファミーズ ■■■■■店／
■■■■■■■店／■■■■■店
ファミアショップアル
メディアCITY ■■店／■■■■店／■■店
メディオ! ■■店
モーモーランド ■■店
■アミ ■■■店／■■■■店／■■店／
■■■■店／■■店
■広島県
おもちゃやアン ■■■店
ゲームアーク ■■店／■店／■■■店／
■■■店／■■店
COMG! ■■店
デオデオ ■■店／■■■店／■■■店／■店
TOY&ゲーム ■ーく
はとや ■■■■店
アミミザウルス ■店
メディオ! ■■店
■岡山県
ゲーマーズ ■■店
コドモ■ ■■店
デオデオ ■■店／■■店
ベスト電器LIMB ■■■店
メディオ! ■■店
■アミ ■■店
■鳥取県
デオデオ ■■店
ファミコンショップブルック ■■店／■■■店
■コン ■■店
●島根県
デオデオ ■■店
■山口県
COMG! ■■店
マジカルステーション ■■店／山口大内店／
山口大学■店
■香川県
一休さん ■■■ビブレ店
ゲームアーク ■■店／■■店／■■店／
■■■店／■■店
■■■■■■■ ウイングポート店
マジカルガーデン 高松■■店
■徳島県
株式会社プレイ
TVゲームプラザZERO ■■店／■■■店
TVトニック EAST■■店
■高知県
ゲームアーク ■■■■店
マジカルガーデン ■■店
マジカルステーション ■■店／■■■■店／
■■店
■愛媛県
デオデオ 松山■店
トイハウス
ファミコンアーリーZ
ベスト電器LIMB 松山本店7階
■福岡県
アーク21 ■■店
株式会社■■■■■■■■
■■堂 ■■店
ゲーマーズ ■■店
ゲーム・ザ・モンスター ■■■店
ゲームアーク 大■■サティ店
■■■■ ■■■店
デオデオ ■■店／■■■店／■■■店／■■店
TVゲームショップアーク21 ■■サティ店
ビックカメラ 天神■■
ファミコンクラブBOB
ラップステーション■■店
ランプアーケット ■■店／■■店／■■店
ベストソフトワウン ■■店／■■■店
マジカルガーデン ■■■店
マジカルステーション ■■■店／
■■イトーヨーカ堂店
メディアナイト ■■店／■■店
有限会社■■■■■■■■（CKおもちゃ■■■■センター■■■■店）
■佐賀県
アーク21 ■■サティ店
イトテキ■ ■■店
■■堂 ■■店／■■店
ファミコンハウス ■■■店／■■店／■■店
ファミコンワールド ■■店
マジカルガーデン 佐賀北店／■■■店
■長崎県
ゲームショップ トムソーヤ
■■■ゲーム■■■ ■■店／■■店／
■■店／■■店
ファミコンハウス ■■■■■店／■■■店
メディアプラブ ■■店
■ING ■■店／■■店／■■店／■■店
■熊本県
チャレンジャー ■■店
ファミコンショップトフイ! ■■店／
■■■■店
BOOKSあんとく ■■■■■店
ベスト電器LIMB ■■■店

マジカルアテーション ■■店
アリティアシアショップTOM ■■店
■ING ■■店／■■店／■■店
■大分県
株式会社■■■
ゲームミュージアム ■■店
JOY・フレンド ■■■店／■■店
TVチャレンジ ■■店／■■店／■■店
ベスト電器LIMB ■■店
マジカルステーション ■■■店／■■店
●宮崎県
テキテオ ■■■店
ベストソフトタウン ■■店／■■店／■■店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ ■■■店／■■店／
■■店／■■店
がらっぱ堂
デオデオ 鹿児島■店
ファミザウア ■■店

wanpaku 全店

JUSCO
ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

シータ 全店

TOPBOY 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap
www.sofmap.com
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

ゲーム羅隊 全店

ビックカメラ
ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ
ゲーム取扱い店

WonderGOO 全店

FAMITSU CHOICE
ファミ通チョイス
おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とは
ファミ通グループが、とくに
おすすめするゲームタイトルです。

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

『ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター』がついに発売！　今作は4人の少年少女が、荒廃した世界を旅する姿を描いたRPG。その魅力をたっぷり解説します。ほかにも、見逃せない情報がてんこ盛り！

発売中！『ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター』のココに注目！

3/24 発売

ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM
ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン　7140円［税込］
冒険・ファンタジー　RPG
要27キロバイト　全年齢対象
開発：メディア ビジョン

3月特別企画　『ワイルドアームズ』強化月間
魅力的な要素を総ざらい!!
統括[illegible]者：レオナ海老原が語る

王道のストーリーと斬新なゲームシステムが心をゆさぶります！

「ワイルドアームズ」シリーズと言えば、独自の路線をいくゲーム、というイメージが強いのではないでしょうか？　ところが今作は、少年少女たちの成長を描いた、王道とも言えるわかりやすいストーリーになっています。前作まではパーティーの中に大人が混ざってたけど、なんと今作は全員10代！　ピチピチなパーティーです。若い世代の人も感情移入しやすいんじゃないかと。また、もうRPGは飽きてきた、という人でも、システムがかなり独特なものとなっているので新鮮な気持ちでプレイできるはず。王道のストーリーと斬新なシステム、これらが見事に調和したじつに稀有な作品なのです。たとえば、ボスとして立ちはだかる敵キャラクターたちとのバトル。ふつうに戦うのではなく、そのキャラクターだけがくり出してくる、設定を活かした特殊攻撃をかわし、ときにはそれを利用しないと勝つことができなかったりする。キャラクターに深みを持たせつつ、謎解きも味わえるという展開も見事というほかありません。なんとも不思議で気持ちのいいこのプレイ感覚、すべてのゲームユーザーにぜひ味わってほしいものです。（レオナ海老原）



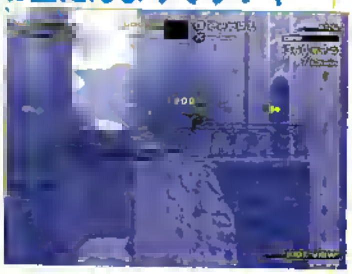
⬆特殊なボスのときには、ヘルプメッセージが表示されます。親切です。

より楽しむためのワンポイント注目1　まるでアクションゲームのように遊べる

ダンジョンなどではジャンプやスライディングといった、各種アクションを駆使しながら進めていくことになる。そのなかでも注目したいのが、時間の流れを遅くする特殊能力、アクセラレイター。アクセラレイター実行中は、動く障害物などのスピードが遅くなるほか、隠されたお金（ギャラ）を出現させて取ることができる。お金を連続して取ることでチェーンボーナスが入り、2倍、3倍と金額がアップ。チェーンをつなげることは、ゲームを進めていくうえでは関係ない要素だが、そこをあえてつなげて遊ぶのも一興だ。ダンジョンに入りなおせば、お金が復活するので何度でも挑戦できるぞ。



お金たんまりでラッキー



⬆➡画面右上のアクセラレイターゲージがなくなるまえに、お金を連続で取るとチェーンボーナスが入る。

より楽しむためのワンポイント注目2　いろいろなお楽しみ要素を遊び尽くす

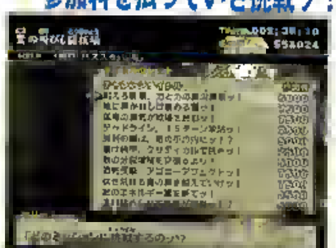
「ワイルドアームズ」シリーズでおなじみなのが、数々のお楽しみ要素。今作にも当然用意されていて、本編の流れからは外れるが、ボリュームもやり応えも十二分。なかでもやり応えがあるのが、封印石と闘技場。どちらもレベルを相当上げないと太刀打ちできない手強さだぞ。

謎の封印石！ [illegible]はどこ？



⬆強力な魔獣が封印されていると言われる謎の石。封印を解くには……？

参加料を払っていざ挑戦ッ！



⬆バトルによっては、メンバーひとりで戦わないといけないものもあるぞ。

今後の記事予定

週刊ファミ通は4月15日号、4月22日号と、役立つ攻略が続きます。ファミ通PS2は、4月1日号から引き続き、なんと4月22日号も付録で展開することが決定。役立つデータてんこ盛りでお届けします！

速報! 注目タイトルの最新映像を販売店で上映! 『ファミ通チョイスDVD Vol.3』制作決定!!

『ファミ通チョイスDVD Vol.3』が制作決定！ これは，ファミチョイタイトルの最新映像を一挙に収録したDVDで，全国約2100店舗のゲーム販売店でドーンと放映！ まさにゲームファン必見のサービスなのだ。気になる収録予定タイトルは下の8作品で，4月上旬からの放映を目指している．鋭意制作中なので，完成を期待して待って！

ファミ通チョイスDVD Vol.3 収録タイトル一覧

①天外魔境Ⅲ NAMIDA
プレイステーション2/ハドソン/4月14日発売予定

②ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ
プレイステーション2/エンターブレイン/5月26日発売予定

③ナムコ クロス カプコン
プレイステーション2/ナムコ/5月26日発売予定

④ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒-
プレイステーション2/スクウェア・エニックス/6月16日発売予定

⑤サッカーライフ2
プレイステーション2/バンプレスト/2005年春発売予定

⑥サクラ大戦Ｖ ～さらば愛しき人よ～
プレイステーション2/セガ/2005年夏発売予定

⑦サルゲッチュ3
プレイステーション2/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン/2005年夏発売予定

⑧GENJI(ゲンジ)
プレイステーション2/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン/2005年発売予定

ファミ通TOPICS 『モンスターハンター』フィギュアつき書籍発売！

オンライン対応の3Dアクションゲーム，『モンスターハンター』の関連書籍が発売決定！ その内容はモンスターたちの生態図鑑。各モンスターから作れる武器，防具はもちろん，生息エリアもバッチリ紹介。描き下ろしビジュアル満載の充実した内容になっている。さらにモンスターのフィギュアつき！ Vol.1が4月28日発売で，以降，隔週刊で全4巻が発売予定。1巻たりとも見逃すな！

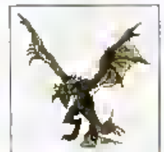
『モンスターハンター』モンスター生態全書

- Vol.1 4月28日発売予定（6月まで隔週で刊行予定）
- 1600円[税込]
- A8判 16ページ冊子＋フィギュア
  - Vol.1 リオレウス(1/100フィギュアつき)
  - Vol.2 イャンクック(1/100フィギュアつき)
  - Vol.3 リオレイア(1/100フィギュアつき)
  - Vol.4 アイルー&メラルー(1/8フィギュアつき)

※各巻にモノブロスの部品つき，4巻すべて揃えると，モノブロスフィギュアが完成！




原型監修は『ガメラ3』『未来忍者』の竹谷隆之氏!!

充実のファミチョイ情報もチェック！

特報! 4月、5月のファミチョイタイトルをチェック ひと足早く、注目の4タイトルを紹介!!

4/7 機動戦士ガンダム 一年戦争

バンダイとナムコの共同開発による，一年戦争体感アクション。ガンダムを操り，さまざまなステージでミッションを遂行しよう。原作でおなじみの名シーンもバッチリ再現！

ガンダムゲームの最高峰を体験！

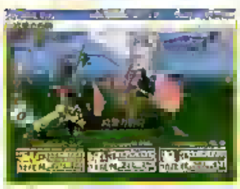


←RX-78-2ガンダムを駆り，激動の一年戦争を戦い抜け！

4/14 天外魔境Ⅲ NAMIDA

"ジパング"を舞台とした，独特な世界観を持つ和風RPG。技能の装備や武器によって異なる攻撃回数など，従来のシリーズとは一線を画したバトルシステムに注目だぞ！

多彩な技能を使いこなせ！

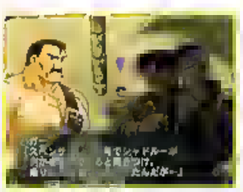


←装備した技能を有効に活用すれば，戦闘を有利に導けるのだ！

5/26 ナムコ クロス カプコン

ナムコとカプコンの200体以上のキャラたちが，メーカーの垣根を越えて集結！ ジャンルはシミュレーションRPGだが，アクション性の高いバトルシステムが搭載されているぞ。

➡おなじみの人気キャラが織り成す，イベントやドラマにも期待。



ハガーが！ そして飛竜が！

5/26 ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ

シミュレーションRPG『ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記』に続く，シリーズ最新作。敵味方ユニットを交互に動かすのではない，"同時ターン制"の導入が最大のポイントだぞ。

➡主人公のリースは，ラーズ帝国に立ち向かうリシノン公国の公子。



複雑に絡み合う人間ドラマ！

続々登場!! ファミ通チョイスラインアップ

発売予定	タイトル	機種	メーカー	価格
4月7日発売予定	機動戦士ガンダム 一年戦争	PS2	バンダイ	7140円[税込]
4月14日発売予定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	PS2	ハドソン	7800円[税込](デラックスパックは14800円[税込])
5月26日発売予定	ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ	PS2	エンターブレイン	7140円[税込](プレミアムボックスは9975円[税込])
5月26日発売予定	ナムコ クロス カプコン	PS2	ナムコ	7140円[税込]
6月16日発売予定	ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅，背徳の黒-	PS2	スクウェア・エニックス	7140円[税込]
2005年春発売予定	サッカーライフ2	PS2	バンプレスト	価格未定
2005年春発売予定	ファイナルファンタジーⅫ	PS2	スクウェア・エニックス	価格未定
2005年夏発売予定	サクラ大戦Ｖ ～さらば愛しき人よ～	PS2	セガ	価格未定
2005年夏発売予定	プロ野球チームをつくろう！ 3	PS2	セガ	7140円[税込]
2005年夏発売予定	サルゲッチュ3	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定
2005年夏発売予定	零～最新作～(仮題)	PS2	テクモ	価格未定
2005年秋発売予定	忍道 戒	PS2	スパイク	価格未定
2005年発売予定	GENJI(ゲンジ)	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定
2005年発売予定	ワンダと巨像	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定
2005年発売予定	テイルズ オブ レジェンディア	PS2	ナムコ	価格未定
2005年発売予定	第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河へ～	PS2	バンプレスト	価格未定

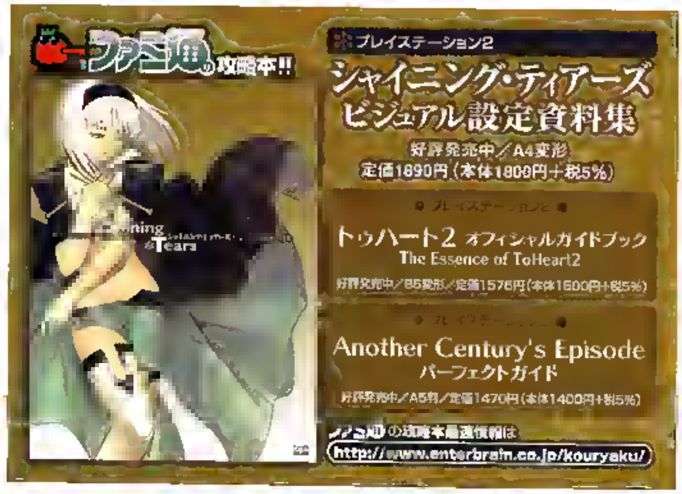














enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは3月18日現在のものです。

話題作 Pick Up!

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー

発売元：ユービーアイソフト
価格：7140円［税込］

トム・クランシー原作による、人気ステルスアクションの最新作。祖国アメリカを狙うテロリストを阻止するために、"スプリンター セル"サム・フィッシャーが立ち上がる！　潜入アクションの緊張感を味わえ！



発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	HDTV	Live	推奨
2005年4月発売のソフト								
7日	Xbox Liveスターターキット Halo 2同梱版※	マイクロソフト	—	8190円			●	—
7日	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	アクション	7140円	●		●	15
21日	コンスタンティン	マーベラスエンターテイメント	アドベンチャー	7140円				未
2005年5月発売のソフト								
12日	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●		未
26日	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	アクション	6990円	●			15
2005年発売のソフト								
2005年	KOF MAXIMUM IMPACT	SNKプレイモア	格闘アクション	5040円			●	未
2005年	Sudeki 千年の暁の物語	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●		未
2005年	ビートダウン	カプコン	アクション	価格未定				未
2005年	Unreal Championship 2：The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定			●	未
2005年	Kameo：Elements of Power(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
2005年	Conker：Live and Reloaded(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
2005年	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～(仮題)	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●			未
発売日未定のソフト								
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定			●	未
	コール オブ デューティ：ファイネスト アワー	コーエー	アクション	7140円			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	加奈～いもうと～(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※Xbox Live 12ヶ月基本使用料、Xboxボイスコミュニケータ、ゲームソフト「Halo 2」同梱
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●ここ数年はたいした症状は出ていなかったのだが、今年の花粉はホントにキツい！　鼻が詰まって酸素が頭にいかず、ちょっとクシャミしただけでフラフラ。助けて！　（ムネタツ）

●チャンピオンズリーグ、バルサ、レアル敗退。魅惑の攻撃サッカーがガチガチのカウンターサッカーに負ける理想と現実の残酷さ。モウリーニョの2連覇が近づいた気がする。（加藤）

●さてさて、あのゲームもそろそろみんなエンディングを迎えたころかな？　そこでひとつお得情報。スタッフロールは全部見たほうがいいぞ！　さてつぎは何を遊ぼうか？（ノリック）

●10年以上まえに買いそろえた家電が軒並み不調……と思いながら半年経ったけど、意外にも不便な感じはしなかったり。でも、Xboxとテレビで音楽を聴く環境だけはそろそろ！　（え）

●諸事情でアンケート調査を初体験。男は面倒くさがるけど、女の子はわりと協力的。ありがとうございました。でも、女の子は知らないおじさんに連絡先を教えちゃダメよ！（笑）（山）

●グレイトフル・テッドの後期アルバムをドカンと収めた12枚組BOX（24000円！）を購入。すっかり金欠。そして、ろくに聴いてない。金もなければ、ヒマもない！（いのふえ）

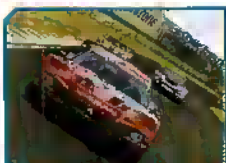
●ふたりの友だちがこの春、高校を卒業。新しい世界へと旅だっていく。Mちゃん、Kちゃん、応援してるよ。いろんなところで新しい時代が始まるのを実感した数週間でした。（大塚）

●大河ドラマ「義経」がおもしろい。久しぶりに観てます。時代劇の大御所が持ち味を出しまくり。さらには奇をてらったっぽい配役もいまのところいい感じ。見応えあります。（S）

●3月19日からの3連休中に、ニュース班全員で温泉に行く予定。ところが、18日から19日に日付が変ろうとしている現在、幹事のH氏はまだ原稿執筆中……。行けるのか？（たぐちん）

STAFF ON FAMITSU Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀蔵
編集長	松井宗深
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	加藤政樹／鈴木規泰／渡部康昭
	大塚英行／目黒輝／並井正彦／新森健大／稲葉智秋／貝谷年雄／田口尊之／吉田洋一
制作スタッフ	井上圭司／長嶋恒光／池田太郎
フォトグラフ	スタジオT
進行	川合昇／庄野香／藤田昇／釜下典紀
編集協力	伊佐和人／石井ぜんじ／井尻隆志／菅洲梓色／齋藤かよこ／佐藤大作／鳴部直之
	田渕健康／鶴岡八幡／ディスカス／戸塚俊一／ハメコ。／丸谷健太／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／風間新吾／木澤誠二／北山貴代／クリエイティブ レイ(池田伊知郎)
	デザインファクトリー・IN(石橋厚太)／フリーウェイ(小牧純弘)
	プラティパス(西田佳子、望沢寛彦、小田原信光)／山内大助／One or Eight
広告営業	功刀秀也／水本九州男／原川朗広／草宏樹／安藤秀一／梅山達夫
	高杉正人／藤下和巳／高橋利恵／田山麻子／坂口尚子／梅田晴美
雑誌営業	酒井朋樹／堂前秀隆／中村直記
制作購買	岩本孝道
マーケティング	上床光信／菊池隆司／塩沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ



ファミ通Xbox 2005年6月号は——
4月30日（土）発売

「Forza Motorsport」など、良質のタイトルの情報をお届け。次世代機の話題も!?

予価630円[税込]

ファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

【イーエスブックスによるファミ通Xbox定期購読のご案内】

①発売日に配達することを保障します（一部地域を除く）
②送料無料です
③支払い方法は、「セブンイレブン前払い」「クレジットカード払い」「ネット銀行支払い」の3種類から選べます
④契約期間は1年限定で、契約が切れるごとに更新できます
⑤最初の申し込みにはインターネット端末が必要で、電話での申し込みには対応していません

イーエスブックス・アドレス　http://esbooks.co.jp

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒102-8431
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

エックスプレゼント

X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト『Forza Motorsport』



←Xboxだから実現できた究極のドライブシミュレーター。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：レース

3名

2 ゲームソフト「コンスタンティン」

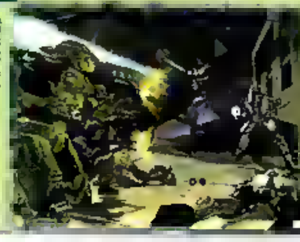


←ゴールデンウィークに公開される映画を忠実に再現したゲーム。

発売元：マーベラスエンターテイメント
ジャンル：アクション

3名

3 ゲームソフト「Xbox Liveスターターキット Halo 2同梱版」

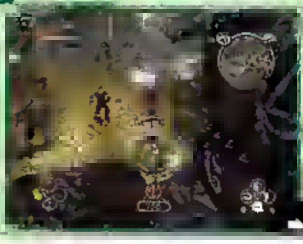


←これからXbox Liveを始めたい人、更新したい人におすすめ。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：FPS

3名

4 ゲームソフト「Fable」



←善と悪。すべてを決めるのは自分自身。待望のRPGを体験せよ。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクションRPG

3名

5 ゲームソフト「スパイクアウト バトルストリート」



←アーケードの興奮がいま蘇る。Liveで手軽に協力プレイも！

発売元：セガ
ジャンル：アクション

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年5月30日(月)発売のファミ通Xbox '05年7月号にて発表させていただきます。

応募締切 **4月28日(木)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃ からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.プレイステーション・ポータブル　9.セガサターン　10.ドリームキャスト　11.ゲームボーイ(カラー版含む)　12.ゲームボーイアドバンス　13.ゲームボーイアドバンスSP　14.ニンテンドーDS　15.ワンダースワン(カラー版含む)　16.NEOGEOポケット(カラー版含む)　17.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4～5日　3.週2～3日　4.週1日程度　5.月2～3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいメーカーを教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※独禁法公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	19	連載コラム：箸州劇場
2	New Game Cross Review	20	特別企画：やり込みグランプリ2004結果発表
3	特別企画：次世代を牽引する3大クリエーターインタビュー	21	攻略X：キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダーズ
4	緊急速報：ビートダウン	22	攻略X：トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3：ブラックアロー
5	攻略大特集：Fable	23	攻略X：スター・ウォーズ リパブリック コマンド
6	攻略大特集：スパイクアウト バトルストリート	24	攻略X：ザ・キング・オブ・ファイターズ2002
7	攻略大特集：トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー	25	攻略X：メタルスラッグ4
8	攻略大特集：DEAD OR ALIVE Ultimate	26	攻略X：メックアサルト2 ローンウルフ
9	連載：Team NINJA FREAKS	27	連載：海外ゲームMANIAX
10	特別企画：Xbox Live ARCADEスタート！	28	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
11	X SPECIAL：Forza Motorsport	29	連載：Phantom Dust LABORATORY
12	X SPECIAL：Sudeki 千年の暁の物語	30	連載：Hey! Hey! Halo!!
13	X SPECIAL：コンスタンティン	31	連載：MY Xbox Game Life
14	X SPECIAL：レッド・デッド・リボルバー	32	連載：Xboxイチオシ SHOP@ファミ通Xbox
15	読者コーナー：READER'S box	33	連載：編集長日記
16	連載コラム：「ファントムダスト」裏日記	34	X Schedule
17	連載コラム：フランス発Xbox事情	35	X Present
18	連載コラム：テレビゲーム研究講座	36	付録 DEAD OR ALIVE Ultimate&スパイクアウト バトルストリート下敷き

表2 購入予定ソフト

1	Unreal Championship 2：The Liandri Confrict	11	Sudeki 千年の暁の物語
2	加奈～いもうと～(仮題)	12	戦場の出前持ち
3	CAPCOM FIGHTING Jam	13	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)
4	Kameo：Elements of Power(仮題)	14	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー
5	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	15	ビートダウン
6	KOF MAXIMUM IMPACT	16	フィッシングライブ オンライン
7	コール オブ デューティ：ファイネスト アワー	17	Forza Motorsport
8	Conker：Live and Reloaded(仮題)	18	MASTER SLAVE
9	コンスタンティン	19	RUNE BRID
10	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～(仮題)	20	レッド・デッド・リボルバー

ファミ通Xbox 3月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト「スター・ウォーズ リパブリック コマンド」 北海道／安西段　鳥取県／山本直人　山口県／有田真幸
②ゲームソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ2002」 富山県／吉島翔太　岡山県／戸田晴洋　福岡県／白石直太
③ゲームソフト「トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー」 北海道／山本哲也　滋賀県／杜祐司　大阪府／大崎美奈子
④ゲームソフト「Fable」 新潟県／後藤政爺　愛知県／安藤正幸　兵庫県／諒冠
⑤ゲームソフト「メタルスラッグ4」 東京都／屋比久洵　埼玉県／大谷学司　大阪府／加藤達也　(以上敬称略)


大胆に破壊しつくすか。
緻密に戦略を駆使するか。
MECHASSAULT 2
メック アサルト 2：ローンウルフ LONE WOLF
Microsoft game studios
fasa studio
メック アサルト2：ローンウルフ
好評発売中
希望小売価格 6,800円(税別)
前作発売から一年半の時を経て、あの名作がパワーアップして登場。巨大戦闘ロボット「バトルメック」を豊富なバリエーションから選べるのはもちろん。今作からはチョイスしたメックから降り、その他の多種多様な乗り物を操ることが可能に。シングルプレイヤーモードもそのストーリーに一層の深みを増し、Xbox Live®対応の究極のマルチプレイヤー対戦でも、戦場の自由度やスケール、メカの進化ぶりに目をみはるばかり。さあ今、選ばれしメックウォリアたちの新たな戦いがはじまる。
www.Mech2.jp
CERO 12
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE
©2004-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

ファミ通Xbox 2005 MAY. 5月号

特別定価630円 本体600円



FAMITSU-Xbox 2005 MAY. 5月号

平成17年5月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀樹
発行 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555(代表)

enterbrain

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷
雑誌07885-05
4910078850550
00600